REVISTA AÑO 1/ N° 4- 0CTUBRE-NOVIEMBRE-DICIEMBRE DE 2021

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

CÓMICS
ILUSTRACIONES
ARTÍCULOS
ENTREVISTAS
NOTICIAS

4

SUMARIO

En portada:
Arte mural: Sin título, de Jairo Gomes.

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 1 NÚMERO 4.
Octubre-Noviembre-Diciembre de 2021.
Publicación trimestral.

Editorial.....3

Flash noticioso.....4

Cómic de autor: Humor con Ferro, de Fernando Romero.....6

Entre barajitas, webisodios y radiodramas: emulando ideas ajenas, por Osman Acasio.....7

Cómic de autor: Florentino y el diablo, de Lord Wilhelm.....10

Ficha del personaje: María Lionza Steampunk, de Acasio.....11

Cómic de autor: Las diverti-maravillosas aventuras de Super-Klan, de Luis Brito García.....12

¡Entre páginas y redes! Vicisitudes de un comiquero youtuber, por Cesar Carrasquel.....14

Cómic de autor: El Super Alzao, de José García -Tingo.....17

Cómic de autor: Miss Hellothere. Cien volando, de Iván Santiago.....20

Miranda en el imaginario popular historietístico venezolano, por Osman Acasio.....22

Cómic de autor. Mitos y costumbres del Falcón de antaño. Ninfas de la Sierra coriana, de Enrique Acasio.....25

Paleoilustraciones: Reconstrucción de un tiburón prehistórico a partir de su diente fósil, por Osman Acasio.....29

Prologueando.....34

Entrevista a una historietista: Larissa Rivero.....35

El rincón de la poesia.....38

Cómic de culto: Década de los 50. Cupertino Suarez, el cazador de tigres, de Sancho.....39

Caricatura, arte y manifiesto, por Iván Lira.....41

Cómic de culto: Década de los 80. Yarba la hija de la floresta, de Ramón Vargas U.....43

Iniciarse como coleccionista de historietas. Paso a paso, por Osman Acasio.....48

Cómic de autor: La agente Steampunk contra el basilisco, de Acasio.....52

Composición visual perfecta. Trazado de un rostro hermoso y perfecto, por Enrique Acasio.....57

Cuento corto. El domador cósmico, de Osman Enrique Acasio.....60

El patriota contra el discreto encanto de los superhéroes, por Pedro Ibáñez.....62

Cómic de autor. Rebullones zeta. Capítulo tres. Buscando en la red, de Acasio.....65

Ilustración científica. Dibujo de organismos microscópicos, por Enrique Acasio.....68

Galería Hallaco.....72

Galería Fanart.....77

Galería Paleoarte.....81

Galería Diseño de personajes.....82

Galería Arte urbano.....83

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 1 NÚMERO 4.
Octubre-Noviembre-Diciembre de 2021.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Dilianny Acasio
Enrique Acasio
Fernando Romero
José David Madrid Duarte
Larissa Rivero Akirov

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

Se presenta una nueva entrega en su edición número 4 de su revista favorita dedicada al cómic y las ilustraciones: ¡Hallaco!, un medio informativo digital, fresco e innovador para toda la comunidad de historietistas e ilustradores de Venezuela. En sus páginas encontrará variedad: ensayos, noticias, opiniones, entrevistas, proyectos en puerta, cuentos cortos, historietas, mangas, ilustraciones y mucho más.

Para esta edición en particular se estará presentando como siempre una selecta muestra de historietas venezolanas en nuestra sección Cómics de autor. Además, siguiendo con el compromiso de los cómic serializados, se les da continuidad a aquellos cómics que quedaron pendientes de la entrega pasada. Como novedad notoria, se incluye en la portada de la revista, la fotografía de un hermoso arte mural de calle de cosecha falconiana. Con esta iniciativa, el magazine ¡Hallaco! , le da espacio al arte del graffiti y el muralismo de calle, como expresión pictórica. Otra novedad presente en esta entrega es la participación de una fémina creadora de contenido de cómics, que nos colabora en la sección Entrevista a un historietista. Se trata de la merideña Larissa Rivero, quien comparte con nosotros sus experiencias en el oficio de crear historietas. Y por si fuera poco, como ya es habitual, la sección Galería Hallaco estará exhibiendo hermosas ilustraciones de talentosos artistas. Esto y más encontrarán en sus páginas.

De publicación trimestral, la revista ¡Hallaco! es concebida con el firme proposito de ahondar en la cultura cómic nacional, ser una plataforma de formación y encuentro de autores. Es por ello que aquellos interesados en participar, la revista se encuentra abierta a colaboraciones. Si desea participar en ella y ver sus trabajos publicado en sus páginas, puede hacerlo enviando su material al correo del editor acasiooe@gmail.com. Desde ilustraciones, historietas autoconclusivas de cuatro a seis páginas, caricaturas, fanarts, ensayos, opiniones, reseñas de cómics nacionales. Cuentos cortos, poesia. ¡Participa y colabora!

Sírvase entonces mediante la presente como medio informativo para ponerse al corriente y estar enterado de lo que acontece en materia de narrativa gráfica creada en nuestro país. Solo esperando que disfruten de su contenido tanto como lo hicimos quienes colaboramos con su producción.

Osman Acasio. Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

BLOOD BROTHERS RECARGADO.

A finales de noviembre, el historietista caraqueño Cesar Carrasquel anuncia en su cuenta de instagram noonecomics el estar trabajando en su historieta serial Blood Brothers, recargado y con la inclusión de un nuevo personaje gráfico al arco narrativo llamado Ultramouse.

UN LARGOMETRAJE ANIMADO VENEZOLANO.

El 28 de noviembre se hace el pre-estreno oficial del largometraje animado Kaporito el guardián de la montaña, en la sala cinemateca MBA, en caracas. La película protagonizado por un simpático oso frontino, vigilante de la naturaleza es obra de los cineastas Viveca Baiz y su esposo Donald Myersston.

NUEVA PROPUESTA HISTORIETÍSTICA.

El ilustrador Guillermo Cartay – Lord Wilhelm, miembro del grupo De Cómics se habla así, se encuentra trabajando en su nueva propuesta historietística. La noticia revelada por Aduin Nava en su canal El Arte de Aduin, edicion noticias variadas, muestra unos avances del trabajo presentando el diseño conceptual de las protagonistas del cómic (sin título aún al parecer) creado por Lord Wilhelm. Ataviadas de atuendo neoindigena postmoderna, su autor no ha revelado aún fecha de publicación.

EL TESORO AGUIRRE EN WEBTOON.

Los creadores del cómic El tesoro Aguirre, ganador del concurso cuento y canto gráfico, convocado por Editorial Escuela El Perro y La Rana, anuncian el lanzamiento de su obra en formato serializado y subdividido en capitulos cortos para adaptarlo a la plataforma Webtoon. El tesoro de Aguirre, de Miguel Gonzaine y Wilfredo Pérez, quien se encuentra disponible para su descarga en el portal panacomic.com, ahora se encuentra para su disfrute en el portal webtoon.

CITAS SABIAS

"No espere saber para ponerse a hacer, póngase a hacer para poder saber,"

Luis Zambrano. Tecnólogo popular.

"Los superhéroes son un reflejo de sus seguidores, vivencias, anécdotas y maneras de ver el mundo, pero al mismo tiempo están vinculados con el desarrollo de la sociedad, su historia y circunstancias"

Will González – Will no name. Caricaturista. Músico y comunicador social.

"El otro día pude leer 100 páginas de un cómic japonés sin siquiera quedar confundido. ¡Y estaba escrito en japonés! Ellos se apoyan totalmente en lo visual. Su propuesta de cómic es formalmente más pura que la de los artistas americanos."

Frank Miller.

"Las carreras artísticas están llenas de muchos desencantos, pero tambien de muchos momentos de inmensa satisfacción personal".

Larissa Rivero. Historietista. Ilustradora merideña.

FLASH NOTICIOSO

A finales del mes de septiembre la agrupación Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) invitaba a ilustradores y artistas a participar del reto panainktober donde se exhorta a los participantes dibujar en los 31 días del que dispone el mes de octubre, 31 ilustraciones propuestas según un listado oficial. La temática ronda en lo referente a mitologia y folclor venezolano desde espantos y aparecidos, a brujas y ondinas.

A mediados de noviembre, el historietista falconiano Acasio publica en formato e-cómic una nueva entrega de su serie Cazadora de monstruos en su edición número 24 titulada Rescate en Madagascar. Blanco y negro. 52 páginas.

FLASH NOTICIOSO

UNA CONVENCIÓN DE ALTURA.

El grupo Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) en colaboración con Arkham Books, Academia Olivares y Fundación Cultura Chacao organizan la Convención Biblioteca Geek!, un evento realizado el día 17 al 19 de Septiembre en la Plaza Palos Grandes, Caracas. El evento cuenta con concursos de cosplay, talleres, videoconferencias y revisión de portafolios. Entre las ponencias dictadas vía youtube canal programa amigos del noveno arte y Cultura Chacao se presentaron:

-La perspectiva del cómic en latinoamérica, videoconferencia dictada por Aduin Nava, desde Ecuador.

-El cómics, cartoon y pin-up erótico venezolano, de Jesús Torrealba, Caracas, Venezuela.

-¡Entre páginas y redes! Vicisitudes de un comiquero youtuber, de Cesar Carrasquel, desde Chile.

-El negocio del cómic en el mundo, de Yuri Pax, desde Colombia.

-La discapacidad en el cómic, dictada por el grupo Artgnósis.

-Venezuela y Argentina uniendo tintas, de ricardo Silva, desde Argentina.

-Emprendimientos exitosos: Academia Olivares, por Oscar Olivares.

-Emprendimientos exitosos: Planeta Geek, por Lenin Caraballo.

-El cómic como promotor de lectura, por Arkham Books.

Así, como la conferencia presencial Técnicas propias del Paleoarte, dictada por Edwin Chávez.

Además, como antesala al evento Biblioteca Geek!, se dictó el Taller de producción de cómics para niños y niñas, con Daniel Jesús Figueredo, del 7 al 10 de septiembre.

CITAS SABIAS.

"Me gusta el proceso de expresar en imagenes mas de lo que se puede expresar con palabras, es mas directo y se entiende mejor lo que quieres transmitir."

Wendy - Rumay Chian.
Historietista mangaka marabina.

"El trabajo es el motor que hace que me levante todos los días."

Paco Roca.
Historietista español. Premio Nacional de cómics 2008 por Arrugas.

"Habemos historietistas esperando que nuestro trabajo sea visto y leído por todos. ¿Cómo puede crecer el cómic nacional si no hay lectores? Puede que las opciones no sean del todo de tu agrado, pero ignorarlas es negar la oportunidad a alguien de mostrar su trabajo y evaluar lo que ha realizado. Hay de todo y para todos."

Aduin Nava.
Historietista. Conductor del canal El arte de Aduin.

"No importa lo que yo piense de Mafalda, importa lo que Mafalda piense de mi." **Julio Cortázar.**

"el cómic es como un juego de números, donde tienes que tener mucha cantidad de trabajo, y esa cantidad debe tener mucha calidad para que empieces a hacer un nombre."

Cesar Carrasquel - Adrian9.
Historietista caraqueño. Conductor del canal De cómics se habla así.

FLASH NOTICIOSO

CRISIS EN LOS SUMINISTROS.

Los cómics clásicos tal y como los conocemos estan en peligro. Editoriales de todo el mundo, incluyendo Marvel y DC, tienen problemas con el suministro del papel. Situación que conlleva al postergamiento de los lanzamientos correspondientes del mes. Si sumamos a ello las crisis de las tiendas por la pandemia, la industria editorial no la tiene nada fácil en el que ahora en algunos casos, casas editoriales no poseen fechas seguras de sus publicaciones impresas sino hasta nuevo aviso para llegar a los pendientes. Mientras tanto, habrá que esperar que la industria editorial global resulte avante a la crisis tal como siempre lo han hecho desde que comenzaron las historietas en el mundo y puedan sacar a la luz pública los cómics impresos que se tienen planeados.

Fuente: SyFy Game. Episodio 41. Octubre de 2021.

Campaña para promover el 24 de abril como el Día Nacional de la Historieta Venezolana

LO LEI EN UN CÓMIC.

"La sabiduría, preciosa como el pigmento en las alas de las mariposas, ante la incertidumbre que rodea al misterio, estudia como un halo de niebla queda vencida por el Sol del entender."

María Lionza Steampunk, en el cómic Ataque Zombi (2016).

CITA SABIA.

""Creo que a los niños hay que darles algo diferente para enriquecer su fantasía. Y a la vez contrarrestar la sobredosis de violencia que reciben de la televisión."

Gean Batista Russo. Historietista. Creador de la tira cómica Tuk y su dinosaurio.

CÓMIC DE AUTOR.

HUMOR CON FERRO

Por Fernando Romero

ENTRE BARAJITAS, WEBISODIOS Y RADIODRAMAS: EMULANDO IDEAS AJENAS.

Por Osman Acasio.

Soy del pensar que si una idea es buena, viniendo de otro lado, y si se encuentra al alcance de ponerse en práctica, ésta debería ser replicada y amoldada a nuestro contexto espacio-tiempo, para usarla en nuestro provecho personal. En la constante busqueda de promocionar y dar a conocer su trabajo artistico, ante una industria editorial de espaldas al creador de cómics, el historietista se ve en la necesidad de ser creativo a la hora de dar a conocer sus obras. He aquí algunos ejemplos de ideas ajenas que por su brillantes, se prestaban dignas para ser emuladas.

En 2008, la emblematica compañia cinematográfica inglesa Hammer Films, famosa por sus películas de terror en la década de 1950 y 1960, lanzaba una nueva película despues de veinte años de ausencia, titulada Beyond the rave (Más allá de la fiesta). Lo peculiar es que el film fue transmitido por internet en forma de episodios a través de la página de redes sociales MySpace. La trama de la misma gira en torno a un grupo de vampiros que se mueve en el circuito de fiestas de música electrónica de Londres. El objetivo de los ejecutivos de la Hammer era rescatar la marca y acercarla a las audiencias más jovenes, así como mantener a los fans de toda la vida. El estreno del primer episodio transmitido por Internet, o "webisode" como fue calificado por la prensa inglesa se realizó en la primavera de ese año, y para acceder a ella, la audiencia solo necesitaba tener una cuenta de MySpace.

Cuando leí sobre esta iniciativa, la encontré bastante interesante y durante un tiempo estuve acariciando la idea de presentar un proyecto propio, algo parecido, enfocado en dibujos animados. La oportunidad se presentó años después, a través de una miniserie animada de la agente detective paranormal María Lionza Steampunk, protagonista del cómic Cazadora de monstruos. Emulando la idea de la compañía cinematográfica inglesa, me dispuse a guionizar y crear una pequeña serie animada sustentada

en el formato de video motión cómic, con el firme proposito de transmitirlo por Internet en forma de episodios a través de la página de redes sociales facebook. Y así, en marzo de 2015 se publicaba vía streaming formato video el primer webisodio del motión cómic, M. L. Steampunk: Cazadora de monstruos. Operación Mapinguarí, de mi autoría. Hablamos de webisodios de tres minutos de duración (3 minutos 10 segundos para ser exactos) cada uno, del que se llegarón a transmitir seis episodios. La historieta audiovisual trata sobre una misión de rescate en la inmensa selva del Amazonas, en busca de un distinguido científico desaparecido trás la pista de la mítica bestia El Mapinguarí. Un proyecto inconcluso, que hasta el Sol de hoy, quien escribe, espera finiquitarlo algún día.

Otra iniciativa interesante digna de emularse corresponde al primer álbum virtual de barajitas de la Liga Venezolana de Beisbol Profesional presentado en 2003 por el portal venezolano de Terra. Dentro del sitio web Terra.com.ve, se podía acceder al álbum virtual para comenzar a completar cada una de las ocho páginas con las que contaba. Al ingresar por primera vez, el portal obsequiaba dos barajitas como una cortesia al visitante. Luego podían comenzar a ganarlas de diferentes maneras: navegando en Terra, invitando a los amigos a coleccionar el álbum o intercambiando las barajitas repetidas. Mientras más navegaban en el portal de Terra, más rápido podían llenar el álbum, el cual estaba avalado por la Liga de Beisbol Profesional de Venezuela y la

Asociación Única de Peloteros.

Inspirado en esta interesante propuesta, años más tarde, se me ocurrió presentar mi propio álbum de barajitas, introduciendo barajitas de personajes de cómics de mi autoría, en clara intención de promocionar mis obras. Las figuritas del álbum contaba con imagenes en color de personajes de cómics como María Lionza Steampunk: Cazadora de monstruos, Maraunay Masai: La ciborg renegada, El explorador submarino, Mar de maravillas: Criaturas prehistóricas y Cardones azules. El proyecto gráfico lo concebí y desarrollé en el año de 2017, si mal no recuerdo. El proposito era liberar el álbum virtual en mis redes sociales y colgar constantemente en la red paquetes de barajitas, consistente de tres unidades comprimidas en formato extensión .zip o .rar, dispuestas para su descarga libre.

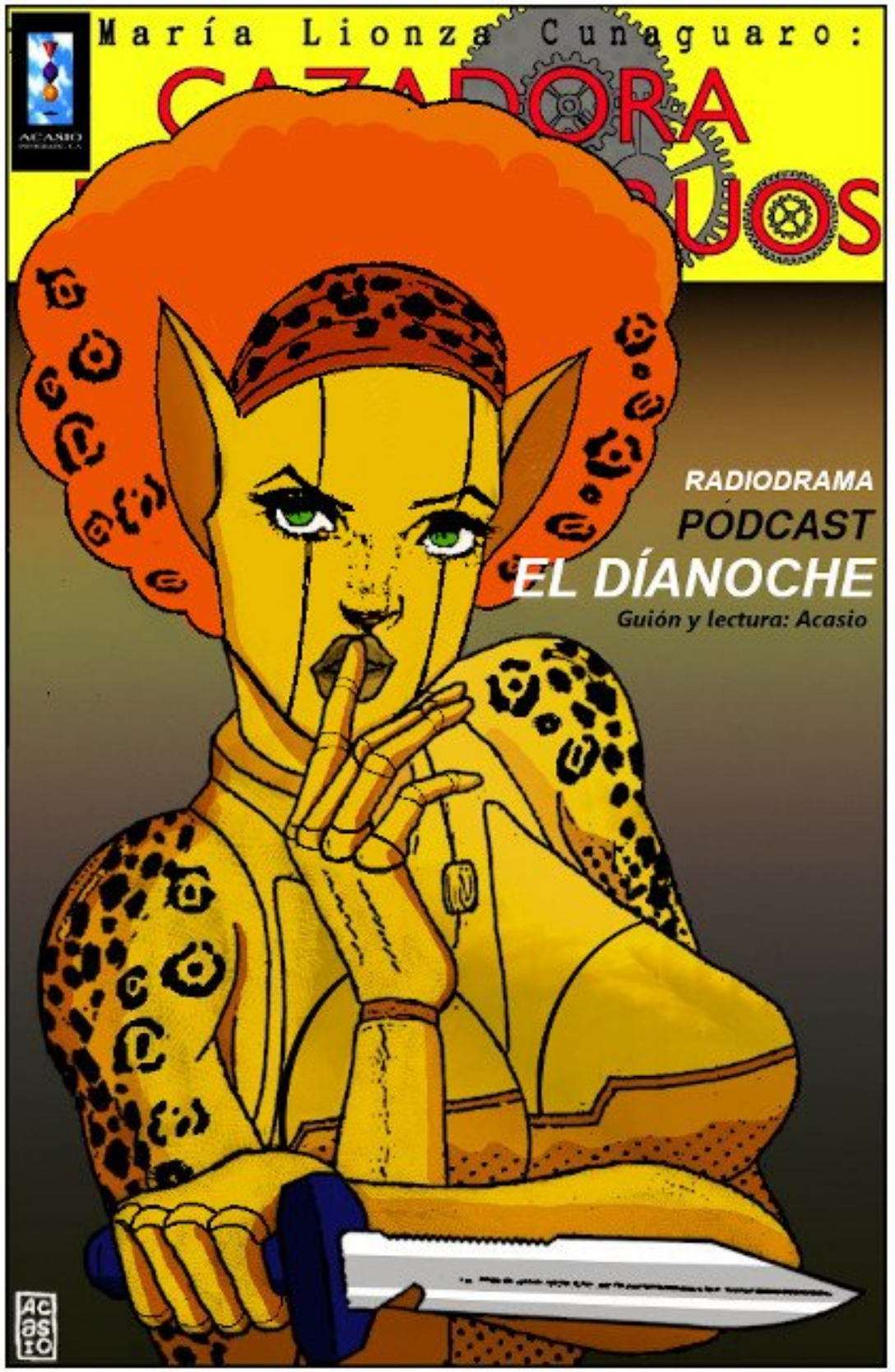
Referente al álbum virtual que llevaba por título Álbum de barajitas Acasio Cómics, se creó teniendo como plataforma el universal sistema ofimático de presentaciones PowerPoint, de Windows, por ser una herramienta al alcance de todos.

El coleccionista de las barajitas Acasio Cómics solo tenía que descargar el paquete comprimido de cromos, descomprimirlos (simulando la sensación de destapar aquellos sobres donde venían las barajitas, ante la curiosidad de saber que barajita te tocaba en ese momento). A cada barajita le correspondía un número y un lugar en las páginas del álbum. Solo era asunto de "insertar imagen" en el PowerPoint y salvar el archivo. Aunque el álbum virtual de barajitas se diseñó y desarrolló en su totalidad, nunca fue colgado en las redes como estaba planeado. Perdiendo el interes por el proyeto gráfico, en esa ocasión, dirigí mi atención a otros proyectos pendientes. Sin embargo, motivado por el presente ensayo, me dispongo a subir el postergado álbum a la red, en una cuenta de mediafire para su descarga libre y su completo disfrute.

Otro ejemplo de iniciativa digna de ser emulada corresponde al portal web del canal Si-Fi Channel (www.sifi.com), quien en la década de los noventas, entendiendo que los videos en la Internet no estaban listos aún para el prime time, decidieron apostar por el audio, haciendo del sonido una parte irresistible de la experiencia en su sitio web, con su novedosa propuesta "Seeing ear theatre", una plataforma donde en sus secciones: originales, clásicos y adaptaciones, se accedia a audios de programas de radio, así como

adaptaciones literarias. El sitio web disponía de la versión digitalizada de la clásica transmisión "La guerra de los mundos", de Orson Welles, así como los clásicos shows populares de la década de los 30´s a los 60´s como "Dimensión X" y "Escape". Disponía además de adaptaciones literarias de clásicos como The Country doctor, de Kafka (leido por Mark Hamill). Cuando supe de esta iniciativa que leí de una vieja revista Newsweek, y entendiendo el potencial de promoción mediante podcast tan populares hoy en día, concebí la idea de la adaptación de algunas de mis historietas a formato de audiolibro o audiodrama. Buscando en la red encontré un precedente de parte del artista caraqueño Carlos Luis Sanchez - Majenye quien adaptaba su historieta Mirk Divortic a formato de audiolibro en 2015, leido por el propio autor para promocionar su obra, o el cómic Abril: de la calle al golpe (2012), de Eduardo Sanabria -Edo, quien contó con una audiogalería difundida en el portal de youtube.

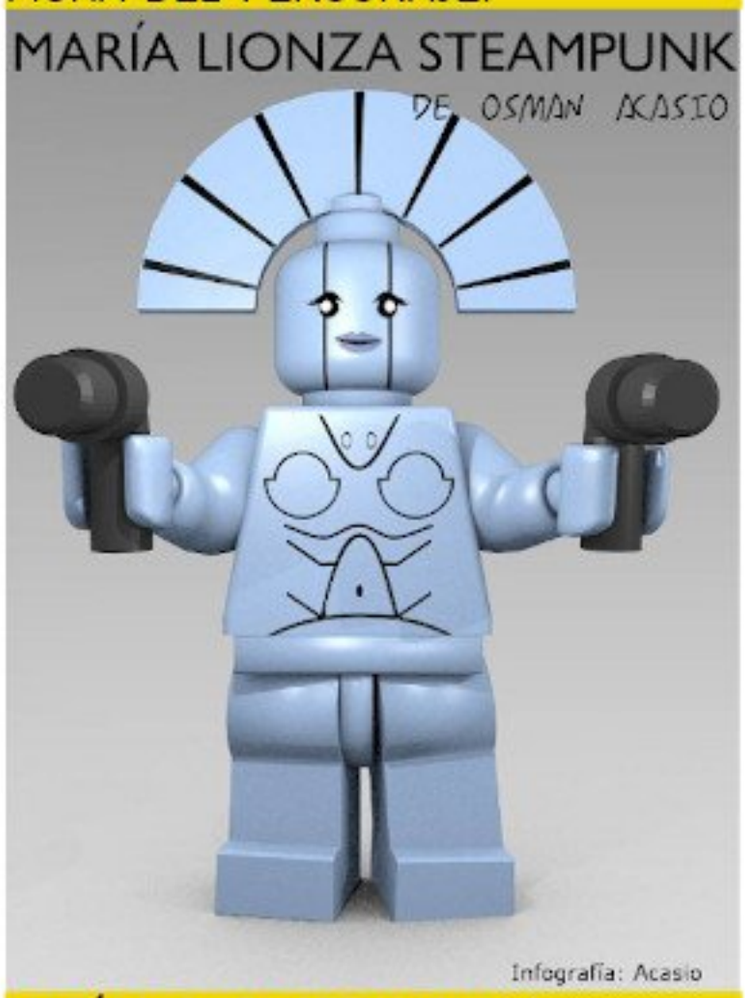
Con intenciones de producir mi propio audiolibro o radiodrama, creo un guión de cómic que lleva por título Encuentro con el díanoche, en 2020, teniendo como protagonista a una cazadora de monstruos de aspecto zoomórfico cuyas aventuras se desembuelven en pleno corazon de la selva Amazónica. Guión que leo personalmente ante un microfono para obtener un audio en bruto presto para su edición digital. Una vez tratada la pista de audio, al que se le suman efectos especiales, se obtiene un producto final que narra las aventuras de María Lionza Cunaguaro y su encuentro con el temible tejedor de cestas, el díanoche. El radiodrama se concibe inicialmente con el proposito de vender la propuesta a las radios locales y nacionales del pais por un precio ridículo de licencia de uso. Aún ando en ello. Con el tiempo, planeo liberarlo como podcast en la web.



En definitiva, ante una indolente industria editorial de espaldas al productor de historietas nacional, nosotros los creadores de contenido de cómics nos vemos en la necesidad de recurrir a nuestro ingenio para promocionar y dar a conocer nuestras obras, asi sea recurriendo a emular ideas ajenas. Como siempre digo: "Si la idea es buena, y se encuentra a nuestro alcance, ésta hay que copiarla."

FLORENTINO Y EL DIABLO, de Lord Wilhelm.
Arte basado en obra de Alberto Arvelo Torrealba.

FICHA DEL PERSONAJE.



MARÍA LIONZA STEAMPUNK.

Es una detective paranormal cuya alma reside en el cuerpo de una androide autómata potenciada por el vapor y alimentada por carbón. Siendo una chaman cazadora de monstruos, valiendose de sus habilidades sobrenaturales, trabaja para la agencia gubernamental asuntos de lo paranormal, dedicada a combatir el mal representado en monstruos, espantos y aparecidos. En sus andanzas, haciendose acompañar de sus fieles amigas escupe-fuegos "vengadora" y "castigadora", deberá enfrentarse a monstruos mecánicos impulsados por las almas penitentes de espantos de ultratumba reclutados por su némesis y archienemigo el chamán loco.

En sus variadas aventuras, se le ha visto combatir con versiones Steampunk de espantos de leyenda como El hachador perdido, la bestía mecánica del chiguire espectral, la fiera, zombis, piratas-momias-zombis, rebullones (aves del terror), licántropos (hombres lobos), espantos penitentes, brujas con la capacidad de transmutación como la Chinigua, la baroneza maleza o diversas brujas chupasangres.

SOBRE EL CÓMIC DE M. L. STEAMPUNK:

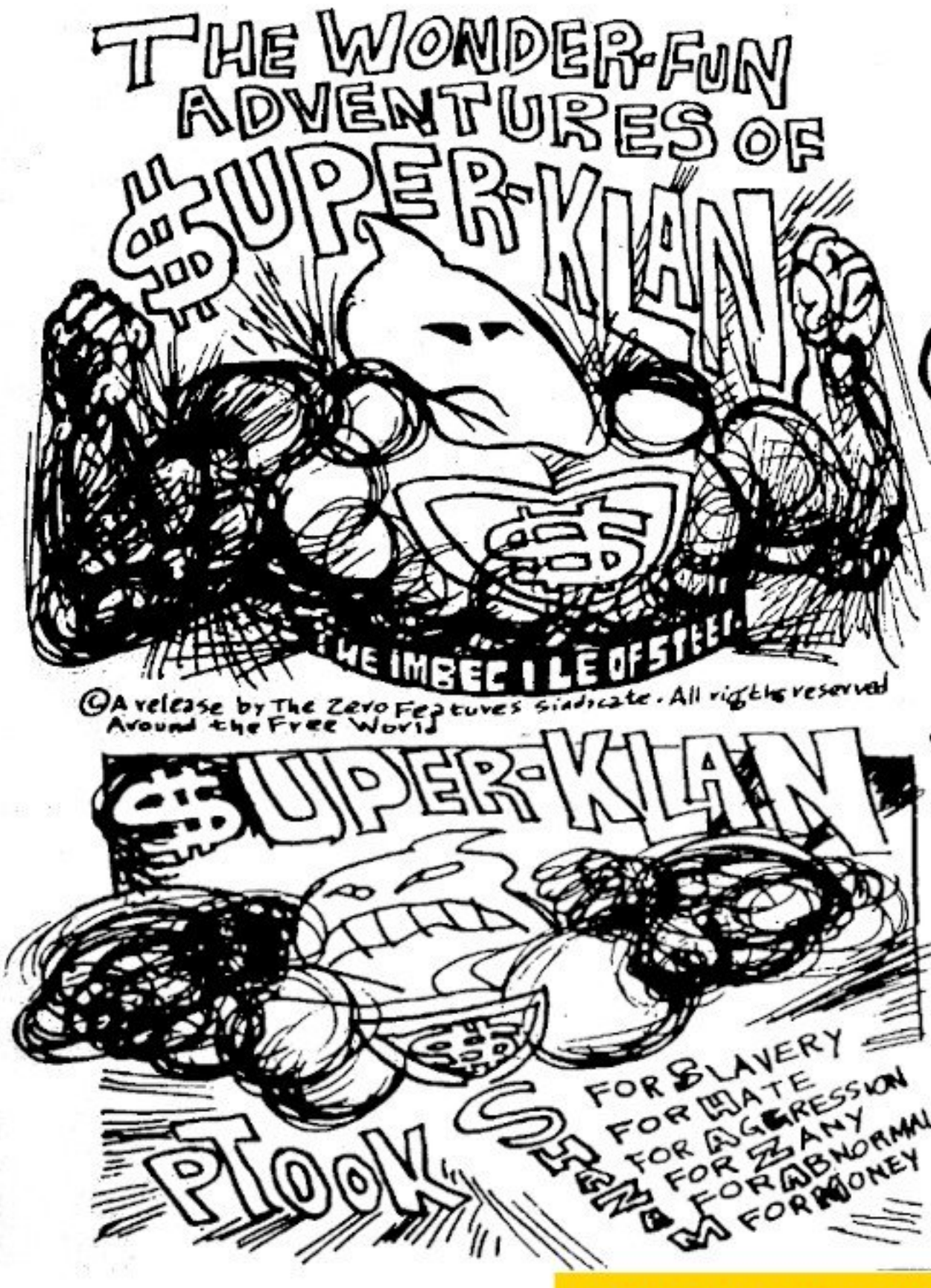
María Lionza Steampunk es un personaje de cómic obra del historietista falconiano Acasio, protagonista de la serie Cazadora de Monstruos. Debutó en el panorama historietístico venezolano en el año de 2013 con la introducción del cómic "De cómo vencí a la fiera aprendiendo del joropo", creado para el concurso Diversidad del joropo, convocada por la extinta asociación Red de Ilustradores y Narradores Gráficos (RING). Curiosamente, debutó primero a nivel internacional, unas semanas antes en la Revista BlenderArt Magazine en su edición número 44 publicada ese mismo año, apareciendo en un articulo titulado Creando un personaje de cómics, escrito en ingles, donde su autor dejaba claro su intención del uso de modelado 3D para crear historietas en Venezuela. En sus variadas entregas, el autor juega de vez en cuando con la representación de esta heroina mostrandola con esteticas diversas, desde estilo cómic americano mayormente auxiliado con IGC (Imagenes Generadas por Computadora) hasta estilo manga, estilo franco-belga, cartoon, cartoon vintage (Cabezaétaza), zoomorficos representada en la robot automata de una mujer felina cunaguaro o Guacharaca mujer pájaro, e incluso en estilo del genero Stitchpunk (Mujer muñeca de trapo), manejando diferentes universos alternos en la onda multiversos.

PALABRAS DEL AUTOR:

"En Venezuela, el movimiento del uso de 3D para crear historietas se ha incorporado al arte secuencial nacional, estando a la punta de dicho movimiento el personaje gráfico María Lionza Steampunk, generado en su mayoría con modelos 3D y que protagoniza la historieta Cazadora de monstruos, de mi autoría. Una heroina que adoptó los rasgos faciales de la cantante de música Pop, Rihana, y que es una robot impulsada a vapor, poseida por el alma humana de una chaman cazadora de monstruos que trabaja como detective paranormal para una agencia gubernamental dedicada a combatir fuerzas sobrenaturales.

Cazadora de monstruos es un cómic de ciencia ficción del género Steampunk que se caracteriza por su excepcional hibridismo técnico, identificado por el uso recurrente del revelado de imagenes generadas en el computador (IGC) a partir de modelos 3D, combinadas con fotografias tratadas y dibujos a mano alzada, lo que se traduce en un nuevo ámbito de formas sintéticas con una mayor libertad en el apartado estético. "

CÓMIC DE AUTOR: LUIS BRITO GARCÍA.



LAS DIVERTI-MARAVILLOSAS AVENTURAS DE SUPER-KLAN, EL IMBECIL DE ACERO, es una historieta de Luis Brito Garcia, publicada originalmente en CERO, periódico mural universitario. Universidad Central de Venezuela (UCV), en 1966.

SWOOS
FLUAPP
¿DESAFÍAN LA LIBRE EMPRESA, HUM? ¿NO CREEN EN LAS POLÍTICAS DEL PENTÁGONO?
¡¡¡ QUÉ DOLOR!!!
TUMP
¿POLICIA? ¿CIA? ¿FBI? ¡¡SOY YO. UN CIUDADANO BLANCO ANGLO-SAJÓN DEMÓCRATA CRISTIANO QUE HA SIDO ABUSADO POR UN NEGRO!!
PAF WAK PA
¡¡GEE!! EL MUNDO LIBRE ES SALVADO GRACIAS A $UPER-KLAN.
CIA
ALLIANCE FOR PROGRESS
OEA
PEACE KORPS
FBI

¡ENTRE PÁGINAS Y REDES! VICISITUDES DE UN COMIQUERO YOUTUBER.

Disertación del historietista Cesar Carrasquel obtenido de una videoconferencia realizada a proposito de la Convención Biblioteca Geek! celebrado en Caracas en septiembre del presente año, del que se extrae y transcribe parte de ese contenido para la presente columna.

Hola que tal, comiqueras y comiqueros. Mi nombre es Cesar Adrián Carrasquel. Firmo mis dibujos como Adrian9 y en las redes sociales me consiguen como @noonecomics. Eh, bueno, para mí es un placer estar con ustedes a través de este método on line, a través de videos, para hablar de esto que nos gusta y nos apasiona como es el cómic y la ilustración. Por su puesto, agradecer a los organizadores del evento. Un saludo para ellos allá en Caracas. Lo que vamos a hablar hoy, o la razón por la cual me invitaron hoy es digamos de alguna manera, motivarlos y darles algunos consejos para que se animen a meterse en este mundo de ilustración y el cómic, para que puedan seguir ese sueño pues, que es vivir de sus propias ilustraciones y de sus proyectos.

Bueno, les cuento rápidamente, soy ilustrador de cómics profesional. Ya tengo más o menos siete años de manera profesional dedicándome a la ilustración y el cómic, con mis propios proyectos, con mis propios cómics y dibujando cómics para otras personas y/o pequeñas editoriales que me contratan a través de servicios o plataformas on line. Ya vamos a hablar de eso más adelante. Bueno, tengo ya varios años dedicándome a la ilustración de cómics profesional a través de plataformas como fibery (nota del transcriptor: lo escribo tal como lo escucho del audio. Desconozco si está bien escrito) o Outboard y otras plataformas así digitales donde te contacta el cliente para que ilustres sus proyectos. Pueden ser cosas como afiches, logos, pueden ser cómics también. Pueden ser folletos con información de productos. Todo eso lo hacen a través de estas plataformas y pues contactan a personas como yo… Y bueno, más o menos a eso es lo que me dedico en la línea de ilustración…

Y bueno, uno de los retos que hay haciendo dibujos para diferentes personas, diferentes autores es que te toca de alguna manera interpretar pocas veces con poca información lo que es la visión o lo que tiene en mente esta persona… donde básicamente con dos líneas y con muy

poquito tienes que sacar adelante un proyecto y se espera que lo logres en cierto tiempo. Hay trabajos que son muy simples y son fáciles de hacer. Hay trabajos que son más complicados, entonces bueno digamos que este es uno de los retos que uno tiene como ilustrador y como artista de cómic profesional. Cada trabajo te plantea un problema y pues el servicio tuyo es resolverlo y entregar el mejor trabajo posible.

Y otro de los retos importantes que tiene el ser ilustrador de cómic profesional, y cuando quieras hacer tus proyectos de cómics, es que el cómic tiene algo que es una mezcla de cantidad y calidad. Con esto quiero decir que tienes que hacer muchos trabajos de muchísima calidad antes de que te empieces a dar a conocer, antes de hacer mella en el mundo del cómic, antes de hacerte un nombre, por decirlo de alguna manera, y tienes que buscar la manera de insistir. De hacer más trabajos y que la respuesta de la gente, sea buena o sea mala, no te haga sentir que ya has llegado como a donde querías llegar. Siempre tienes que hacer muchos más trabajo. Siempre habrá otras nuevas páginas de cómics para que sigas experimentando; para seguir mejorando. Y bueno, más que todo, eso: que sepas que hay que hacer mucho trabajo. Hay personas que dicen que tienes que hacer 300 páginas así como personas que dicen que tienes que hacer mil páginas de cómics para darte a conocer, para ser realmente bueno. Entonces que sepas que el cómic es un camino largo. Que te va a requerir mucha paciencia y que no puedes desistir. Entonces eso, cuando te des cuenta, en unos años ya habrás hecho las mil páginas de cómic seguramente.

Mi proyecto personal se llama Blood Brothers. Es un cómic en blanco y negro, con personajes en caricatura, antropomórficos, que son ratoncitos. Es un cómic en el que he estado trabajando ya bastante tiempo, de hecho lo presente en una Caracas comic Con y era como un tipo fanzine, muy independiente, y bueno, después de esa etapa lo logre profesionalizar, primero a través de la plataforma de Crowfunding que se llama IndyGogo. Ahí pude obtener algunos primeros fondos que me permitieron imprimir el primer número. Ese primer número fue en ingles… Y bueno, ya después que hice eso con el cómic de Blood Brother lo pude distribuir por Comixologic, otra plataforma que se llama ComicHouse, en Gumroad, digamos diferentes plataformas digitales para que la gente lo pueda conocer a través de allí… tratando de llegar a diferentes públicos, de diferentes partes. Y también está en una plataforma en español que se llama tebeox. Esa plataforma está en España.

Entonces… el trabajo duro de hacer tus propios cómics, con tus propias historias, no termina cuando dibujaste el cómic, yo creo que la parte más complicada es una vez que terminas el cómic, darlo a conocer a la mayor cantidad de gente posible, ese es un trabajo que no se va a terminar. Ese es digamos el trabajo que hay que hacer todos los días, a veces con mayor éxito, a veces no tanto, pero no puedes, digamos desistir. Después de esto, que he logrado distribuir mis cómics en diferentes plataformas digitales, pude hacer la edición en español con una portada nueva.

Esto salió aquí en Chile hace aproximadamente un año. Y bueno, esto es en lo que me encuentro trabajando actualmente. Este es el número 1. Hay otros números. Ya voy por el número 3 y trabajando en el número 4.

Otro proyecto en el que me encuentro trabajando actualmente tiene que ver con la difusión del cómic, cómic venezolano y latinoamericano a través de youtube principalmente, que se llama "De cómic se habla así". Allí estoy haciendo episodios tipo podcast, charlas, a veces de una hora, a veces más cortas, con tres colegas venezolanos, historietistas, ilustradores también, y nuestra intención siempre es como dar a conocer cómics venezolanos, argentinos, chilenos… cómics que estén en español, lo hacemos a través del canal y también hablamos acerca de los retos y como es ser ilustrador profesional, los retos que esto conlleva, y bueno damos algunos consejos, nuestras experiencias a personas que también están en el

en el mismo mundo y que nos comparte también a través de los comentarios, sus impresiones de estos temas que hablamos. (...)

¿Cómo influye el hacer cómic en tu vida cotidiana? (pregunta formulada por los organizadores de la Convención Biblioteca Geek!). Bueno, yo considero que por lo menos en mi experiencia, cuando estás en esto del arte, la ilustración, el cómic, o por decirlo de alguna manera, el arte en general, esto no tiene un botón de on y off, botón de prendido y apagado, siempre estas pensando de esto en alguna manera. Sea alguna inquietud propia, estas pensando en proyectos de personas que admiras, estas pensando en algo relacionado con el arte del que tú te dedicas. Yo creo que entonces, digamos que mientras más te profesionalizas, más tiempo te consume, más concentración te consume. Pero no es algo como que se sienta forzado, simplemente es algo que viene natural. (...)

Bueno, aquí en la pauta que me envían los productores me dicen que dé consejos a nuevos artistas. Eh, yo tengo siete años haciendo esto, me considero de alguna manera "un nuevo artista", entonces lo que puedo decir en mi experiencia, como dije antes, hay que tener un poco de paciencia, porque el cómic es como un juego de números, donde tienes que tener mucha cantidad de trabajo, y esa cantidad debe tener mucha calidad para que empieces a hacer un nombre. Si sientes que los resultados no llegan, tienes que igual insistir (...) por encima de todo tienes que tener ese convencimiento de que tu idea es buena (...) ese va a ser como el motor que te va a impulsar siempre. Además de eso, yo sé que, digamos que cuando buscas formación o educarte acerca del cómic en Venezuela...bueno, está Academia Olivares, un saludo, pero, bueno en mi época no había muchas opciones. Entonces lo que te recomiendo es que tengas formación con personas profesionales del mundo de la ilustración. Y si tienes la posibilidad para cursos on line, que lo hagas. Si no tienes la posibilidad, en Youtube hay muchos tutoriales acerca de cómo hacer cómics, de cómo dibujar, de cómo escribir, de cómo hacer los rótulos, los diálogos, los colores. Hay muchos tutoriales que por ahí puedes empezar. Puedes descargar libros en pdf. Cualquier tipo de formación que esté a tu alcance, pues empieza por ahí. Invierte en eso tu tiempo, y si tienes algo de dinero, pues también.

Bueno, yo creo que sería eso: formación profesional si puedes, y más que todo, paciencia, que el cómic es un maratón, un decatlón, que te va a poner a prueba muchas veces y tú tienes que buscar la manera de trascender todas esas pruebas y seguir adelante. Bueno muchachos, yo creo que eso es todo por mi parte, espero que esta información les haya servido de alguna manera para inspirarse, para saber que si hay gente como yo y muchos otros artistas, muchos otros colegas, incluso con muchísimas más experiencias que yo, que viven del cómic, de la ilustración, que hacen sus proyectos posibles, y que tú también lo puedes hacer si sigues adelante. (...) Eso es todo de mi parte. Chao.

SOBRE EL ARTÍCULO ENTRE PÁGINAS Y REDES.

Es un artículo basado en una videoconferencia dictada por Cesar carrasquel en motivo de la Convención Librería Geek, celebrada en Caracas, en septiembre del corriente año. Como invitado especial de dicho evento, Carrasquel entrega una disertación donde habla de sus experiencias, proyectos y recomendaciones. Videoconferencia del que se extrae y transcribe parte de ese contenido para la presente columna de nombre homónimo.

FE DE ERRATA:

En ediciones pasadas de nuestro magazine ¡Hallaco!, por error, al referirnos al historietista Cesar Carrasquel, lo reseñabamos en nuestras páginas con el apellido Carrasquero. Mil disculpas. Acasio.

El Super Alzao, de José Garcia - Tingo.

Historieta publicada originalmente en la revista Venezuela en Cómic, en su edición número 4. Historieta remasterizada y diagramada para la revista Hallaco por el historietista Acasio.

¡Y QUE DEMONIOS QUIERES TU, QUE HAGA YO!!!

¿SÓLO PORQUE HAGO EJERCICIOS TENGO QUE AYUDAR A TODOS? ¿HA?

¿ENTONCES POR QUÉ SE VISTE COMO SUPERHÉROE?

HUY

¡PORQUE ME DA LA HIPERMEGASUPER-RECONTRAREGALADA GANA!

GLUD

¿TIENES PROBLEMAS CON ESO?

¡MIRE SUPER ALZAO ALLÁ VAN LOS LADRONES!

TINGO

¡MI RADIO!

GRRRRR!

ZAS

Jose Garcia -Tingo

¡HALLACO!

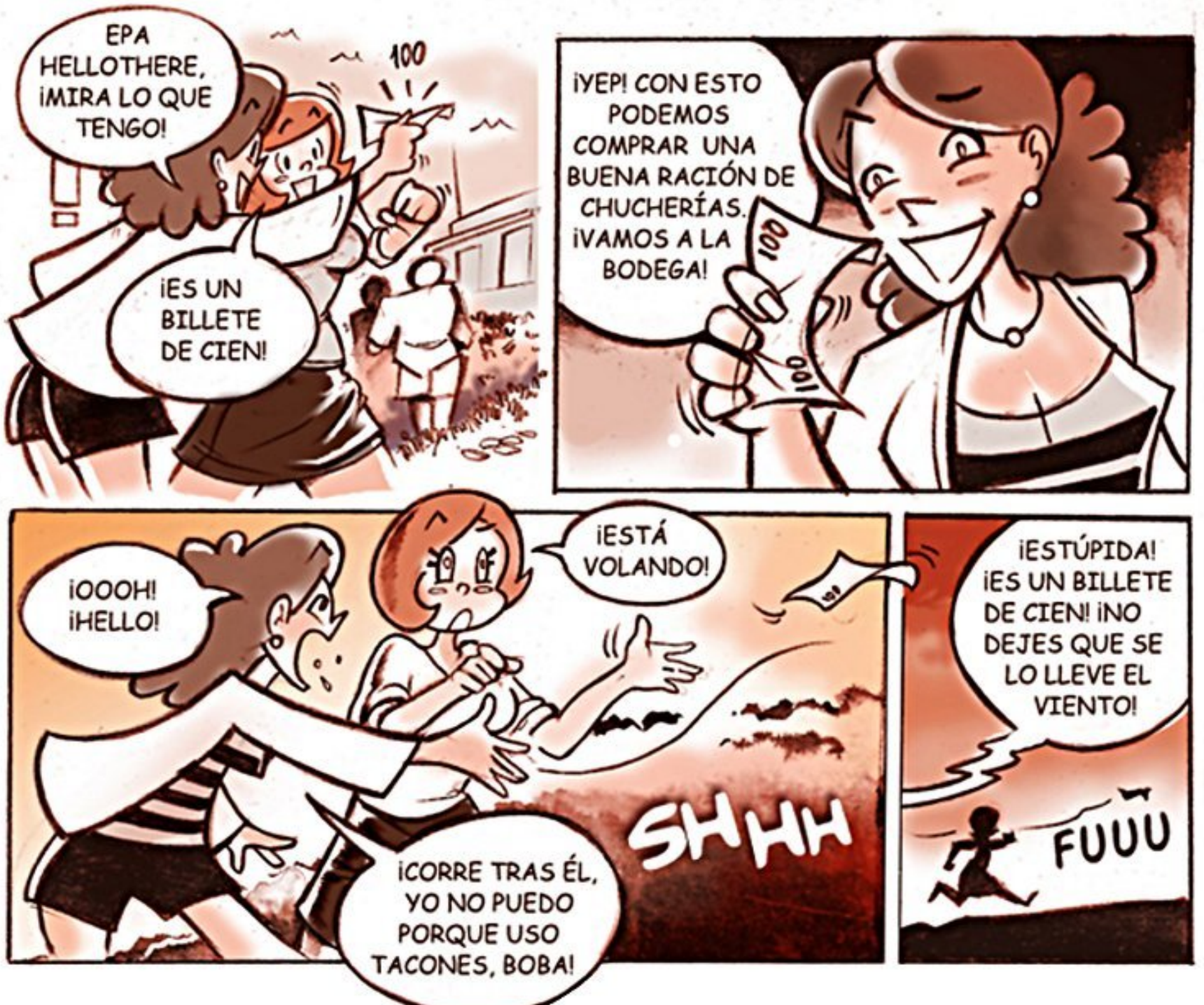
19

Cómic de autor: El Super Alzao

CÓMIC DE AUTOR: Sr. ROGGER

Miss Hellothere

By Sr Rogger



¡CUANTO TARDA LA CONDE-NADA!

¡ALLÁ VIENE, AL FIN! PERO... ¿QUÉ ES LO QUE TRAE CONSIGO?

¡ZIS!

¡EPA! NO ME DIGAS QUE GASTASTE EL BILLETE EN ESE PICHÓN TONTO!

AY, MAYA ¿ACASO NO HAS OIDO ESO DE "MÁS VALE PÁJARO EN MANO QUE CIEN VOLANDO"?

Cómic de autor: Miss Hellothere

Sr. Rogger

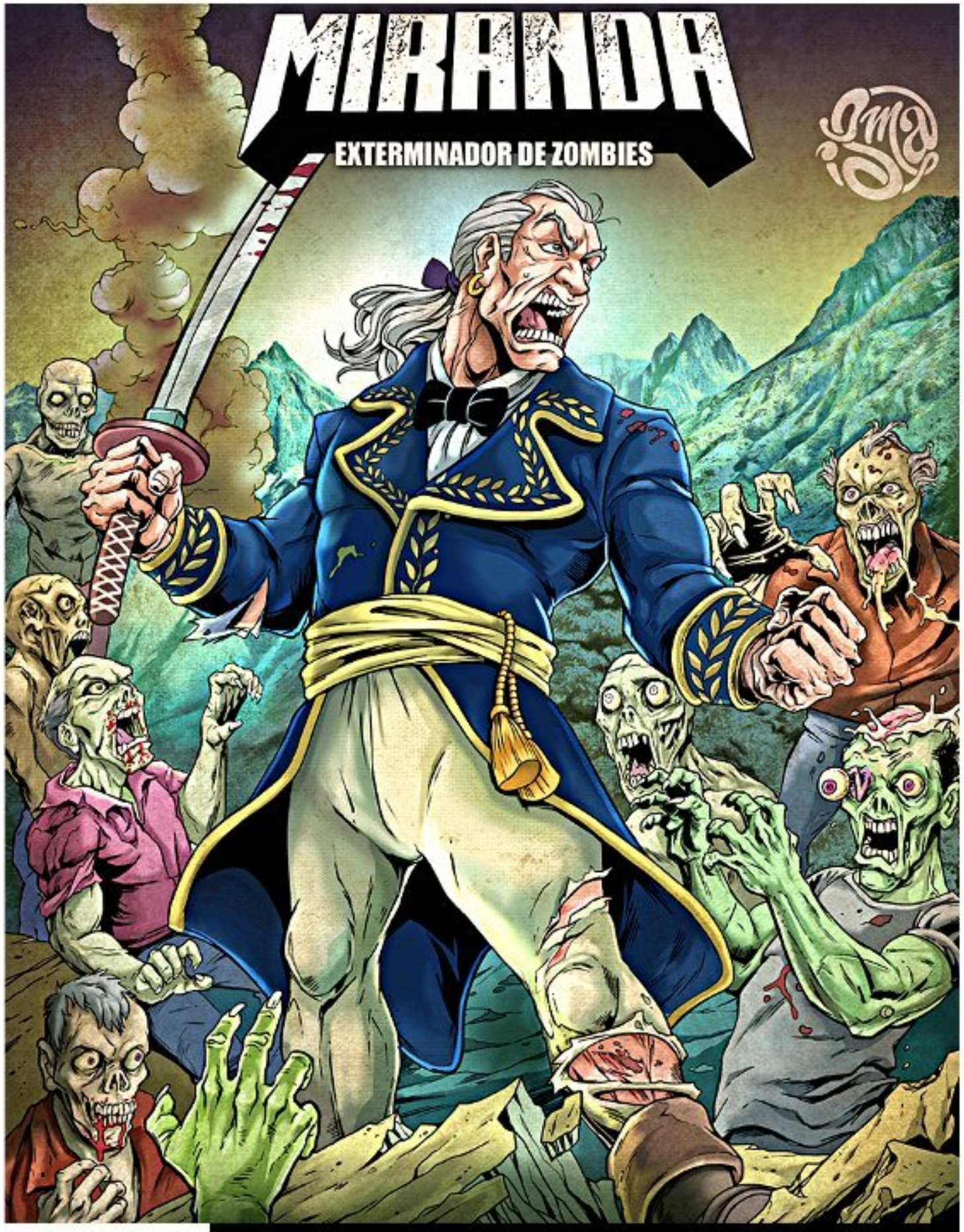
MIRANDA EN EL IMAGINARIO POPULAR HISTORIETÍSTICO VENEZOLANO.

Por Osman Acasio.

Hablar de Francisco de Miranda, es hablar de todo un prócer héroe independentista patrio. Sus ideales de libertad, la visión de un estado suramericano independiente y sus constantes luchas por la causa libertaria, le confirieron a este incansable virtuoso ilustrado, un lugar en nuestra historia venezolana y latinoamericana. Catapultado como una deidad icónica de nuestra idiosincrasia luchadora y protestataria, Francisco de Miranda, el hombre mito, el personaje de ficción, el héroe de antonomasia, por excelencia, en su condición de ser heroico, no escapa del atractivo imaginario de nuestros historietistas para ubicarlo en fantásticas aventuras en constante lucha del bien contra el mal. Y a los ejemplos me remito, al encontrar en la literatura gráfica secuencial nuestra, aventuras protagonizadas por este, nuestro prócer libertario, desde el Miranda histórico representado por los hermanos Enrique y Juan Bravo en los cómics de factura falconiana, 1810: Gloria al bravo pueblo (2010) y 1811: Nacen los patriotas. Gloria al bravo pueblo II (2011), publicados por Ediciones Nuevo Día, donde le vemos en su constante lucha de emancipación de los pueblos; hasta el Miranda ficticio Cazador de espantos y aparecidos, representado por Mauro Salmaso –Pupo en su cómic de autor Te enviaré en trozos al averno (2013), donde asistimos a ver el enfrentamiento del protolider de la Independencia contra el espanto aparecido de El Silbón. Por este mismo sendero de superhéroe que combate contra las fuerzas paranormales del mal, de cazador de espantos también se le representó como un acérrimo exterminador de zombis, producto del imaginario del ilustrador Ismael Alvarado - Isma. También lo encontramos como un héroe en su versión Steampunk, ataviado de sombrero de copa (headgear), guantes de cuero, anteojos (goggles) y prótesis hidráulicas en el brazo, así como operando una ametralladoras accionadas por percutor de manivela, combatiendo al enemigo desde un artilugio volador en el cómic El librero (2021), producto del imaginario de Rongny Sotillo con ilustraciones de Wilfredo Pérez, publicado por Programa Amigos del Noveno Arte (PANA). Quien escribe, su servidor, aporta lo suyo representando a un Miranda en su versión medieval, que viaja en el tiempo, para luchar contra el oscurantismo en el propio corazón de la vieja Europa, en un cómic sin título que se encuentra en fase de preproducción y que aspiro publicar muy pronto. ¡Bochinche! ¡A esta gente lo que le gusta es el bochinche!

Representación del Miranda histórico, en su constante lucha de emancipación de los pueblos, en el cómic 1811: Nacen los patriotas, de los hermanos Bravo.

Representación del Miranda ficticio, cazador de espantos, protagonista del cómic Te enviaré en trozos al averno, de Mauro Salmazo - Pupo.



Representación del Miranda ficticio, exterminador de zombis, producto del imaginario del historietista Ismael Alvarado -Isma.

Representación de Miranda en su versión Steampunk, protagonista del cómic El librero, de Rongny Sotillo.

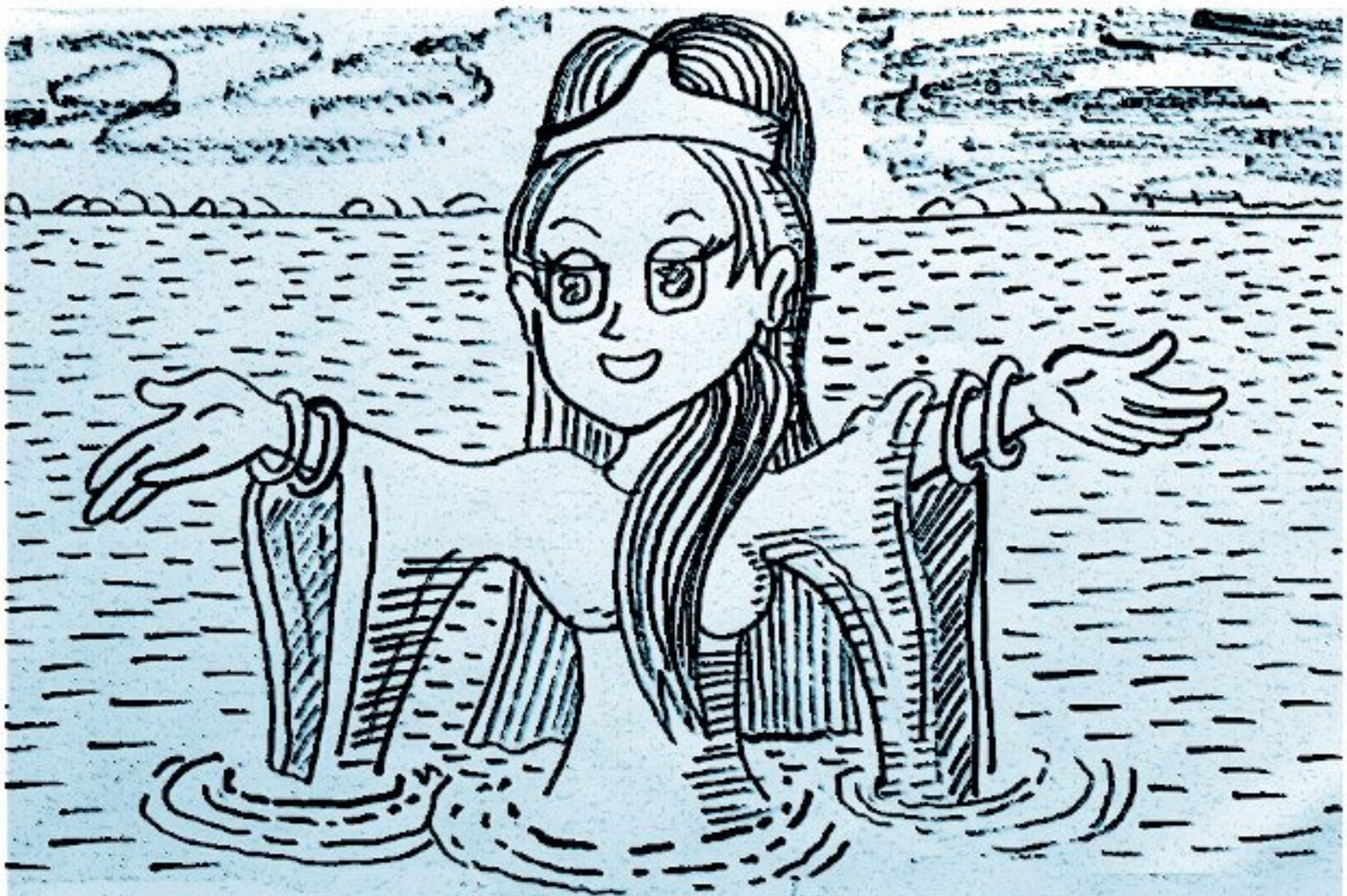
Representación de Miranda en su versión medieval, protagonista de un cómic en proceso de creación -Sin título aún-, obra del historietista Acasio.

MITOS Y COSTUMBRES DEL FALCÓN DE ANTAÑO.

NINFAS DE LA SIERRA CORIANA

Por Enrique Acasio

Todos los sistemas lacustres diseminados en el planeta presentan un factor común: son entornos místicos en donde existe la creencia de seres etéreos que viven en armonía con la naturaleza, conocidos en Europa como Ninfas u Ondinas. En los ríos, pozos, caños y lagunas de algunas regiones de Venezuela se hacen referencia de éstas mágicas criaturas. Han sido presenciados éstos seres feéricos (*) conocidas como "Encantadas" en los Andes, en Mérida, Trujillo, así como en algunas zonas montañosas del oriente del país. También se han reportado grandes avistamientos de dichos seres mágicos en los lugares más apartados de la Sierra falconiana. Una gran red de mitos, cuentos, creencias y costumbres se han entretejido en virtud de estos encuentros. Se dice que acostumbran vivir en los pozos, lagunas y jagüeyes por ser considerados lugares frescos, apartados de la vista humana y sombría. Algunos campesinos de la sierra sostienen que las bellas princesas que asoman su cuerpo hasta el torso son las hijas del Cacique Manaure que quedaron encantadas en sus aguas para escapar del genocidio español. Gustan de salir a la superficie en tiempos de luna llena en espera de niñ@s y jóvenes, los cuales son de su preferencia para secuestrar. En la presente entrega mostramos algunas de estas creencias, por demás interesantes.

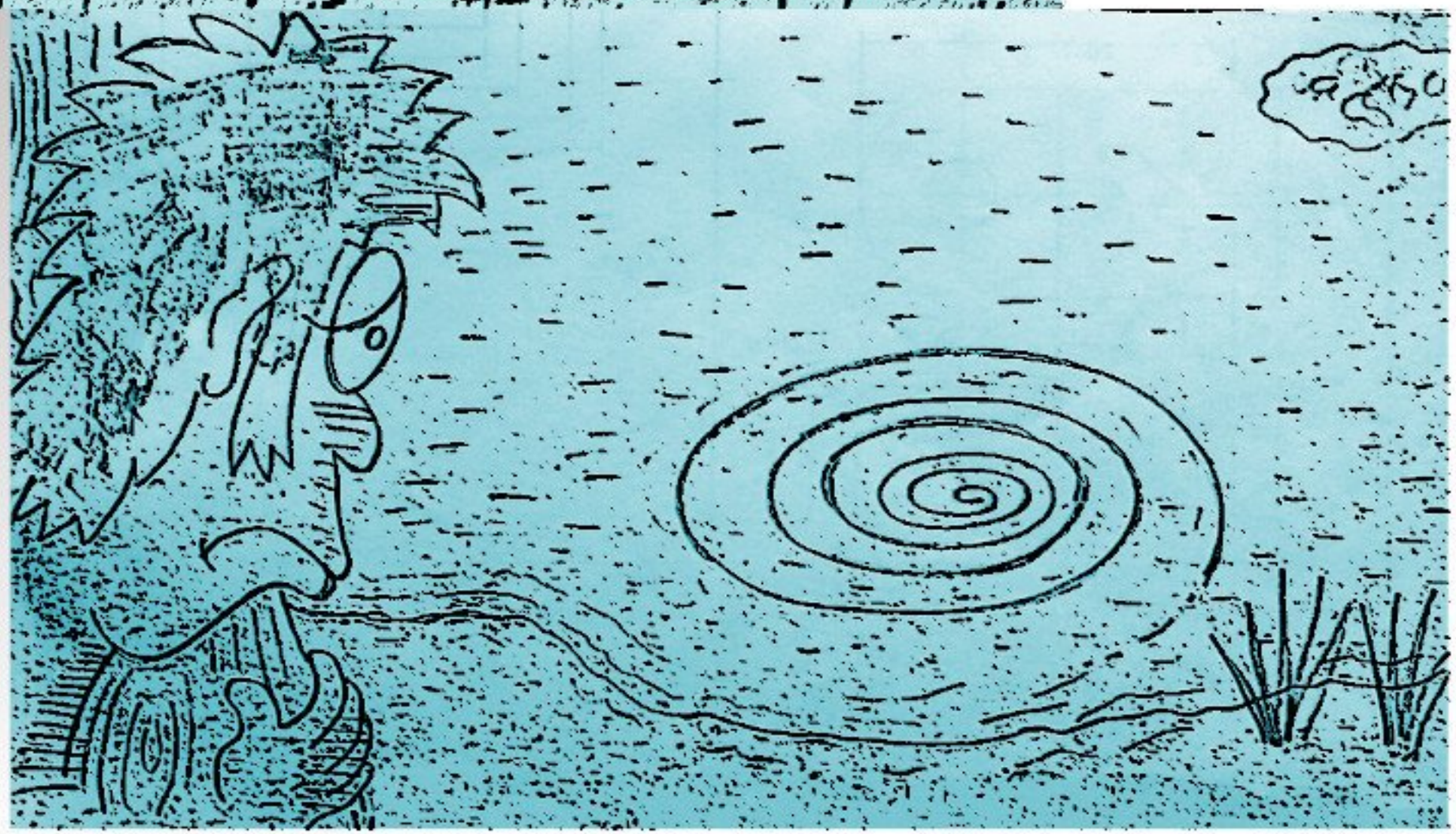


ALGUNOS CAMPESINOS SOSTIENEN QUE LAS BELLAS PRINCESAS QUE ASOMAN EN LAS POSAS DE LA SERRANÍA SON LAS HIJAS DEL CACIQUE MANAURE EN DONDE QUEDARÓN ENCANTADAS.

(*) Entes Feéricos: término derivado del francés Feé, Hada. Las Hadas tienen en común la soberanía de los ríos, lagos, mares y bosques. Expresión del animismo o culto a los espíritus de la naturaleza.

LA LUNA EN PLENILUNIO INCITA A LAS NINFAS DE LA SIERRA CORIANA A SALIR DE SUS REFUGIOS, A CHAPOTEAR Y NADAR EN LAS POZAS.

CUANDO LAS HADAS SE SIENTEN DESCUBIERTAS DESAPARECEN DEJANDO TAN SÓLO UN BREVE REMOLINO EN LA SUPERFICIE DEL AGUA.



SI UNA ENCANTADA DUEÑA DEL AGUA DECIDE ABANDONAR EL LUGAR; LA CIENAGA, EL POSO O EL RÍO EN DONDE HABITABA, DICHO LUGAR SE SECA.

LOS HOMBRES DUENDES TIENEN UN JEFE, LAS MUJERES DUENDES UNA JEFA.
LOS ENCANTOS QUE SE ASOMAN A LOS MANANTIALES SON LAS JEFAS. SON LOS SERES QUE GOBIERNAN A LAS HEMBRAS.

SI ALGUIEN SE ENCUENTRA CON UNA ENCANTADA, NO SE LE DEBE ENTREGAR NINGÚN REGALO.

SI SE LOGRABA ARRANCAR UNA HEBRA DE LA LARGA CABELLERA RUBIA DE UNA ENCANTADA, ELLA OFRECÍA UNAS MONEDAS DE ORO PARA RECUPERAR SU CABELLO.

RECONSTRUCCIÔN DE UN TIBURÔN PREHISTÓRICO A PARTIR DE SU DIENTE FOSILIZADO.

Por Enrique Acasio y Osman Acasio.

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo describir el hallazgo de un diente de tiburón prehistórico asignado al género "Carcharodon Megalodon" (Agassiz, 1843) proveniente del rio Coro, Estado Falcón. Venezuela. Esta especie comparte gran similitud morfológica con los actuales tiburones Blancos, Carcharodon Cacharias, pero se diferencian por su monumental tamaño, incluso en su etapa adulta se estima pudieron pasar los 20 metros de longitud y un peso superior a las 100 toneladas. El hallazgo del diente fosilizado representa un testimonio de la fauna Proto-Orinoquia/Amazonica y Proto-caribeña en esta parte del país. Mediante estudio morfológico del diente, y aplicando la metodología de Shimada (2003) se obtiene el tamaño aproximado del animal para luego mediante modelado tridimensional crear un modelo virtual del extinto tiburón para visibilizar su forma y crear un comparativo escalar con la especie humana.

INTRODUCCIÔN

En los mares y océanos de hace 16 millones de años existió una de las especies con un sistema de ataque más mortíferos jamás concebido por la naturaleza. Se trata del tiburón Blanco Megalodon, cuya mandíbula podía ser aperturada y arrancar trozos de cuerpos de animales mucho mayores que él. Esto lo lograba, mediante sus mandíbulas protáctiles, abatiendo al máximo su mandíbula inferior, y retrayendo su mandíbula superior, logrando una sorprendente abertura de boca, en casi 180 grados. Su sistema mortífero de mandíbulas en posición casi vertical, expone una inmensa cavidad bucal repleta de hilera de dientes cortantes como cuchillas prestas para atenazar la carne y luego cortar. Cousteau (1979). No por nada es considerado como uno de los mayores y más poderosos depredadores en la historia de los vertebrados. Parte de esta arma mortífera natural fue hallada en el cauce del rio Coro, en el Estado Falcón, Venezuela. Se trata de un diente de tiburón prehistórico. Su eficacia es tal, que la descripción anterior del animal extinto se infiere en base a los actuales tiburones blancos.

Después de dominar los mares y océanos por más de 20 millones de años, el Megalodon se extinguió hace 1,8 millones de años, posiblemente a causa del enfriamiento de las aguas, o debido a que su fuente de alimentación.- los cetáceos.- fue desapareciendo. Bartual (2011). Sobre este punto existe un debate entre científicos y su postura con respecto a la fuente alimenticia de dichos animales. La presencia de estos grandes depredadores en zonas de mares poco profundos y aguas tropicales contradice las observaciones de Purdy (1996) quien define el hábitat de estos animales en aguas templadas, donde abundan los grandes cetáceos como orcas y ballenas. Sin embargo, Aguilera (2004) señala que esta especie presentó una amplia distribución en aguas protocaribeñas.- desde el Mioceno Inferior al Plioceno.- cuya fuente de alimentación fueron; peces, tortugas y mamíferos acuáticos como manatíes y cetáceos en ambientes neríticos tropicales. La presencia de numerosos dientes de megalodon en el centro de la Península de Paraguaná, en Urumaco y en el mismo centro de Coro da evidencia para sostener dicha hipótesis.

HALLAZGO

A mediados del mes de agosto del año 2016, se conformó un pequeño grupo expedicionario para prospectar el rio Coro en busca de evidencia paleontológica y arqueológica, liderada por el profesor Camilo Morón, jefe del Centro de Investigaciones Arqueológicas, Antropológicas y Paleontológicas CIAAP, de la Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda. UNEFM. El pequeño grupo conformado por algunos

miembros del PNF. Desarrollo Endógeno. Pedagogía de la Antropología y la Arqueología de Venezuela: Enrique Acasio (coautor del artículo), Reinaldo Velasco, Katiusca Velasco, Camilo Morón, Gelfri Hernández y Bernarda Valera. Siendo Valera quien tuvo el ojo agudizado y la "suerte" de realizar el hallazgo paleontológico, localizado en el cauce seco del rio Coro, cerca de la población de Caujarao. Ver figura 1.

Fig. 1. Grupo de prospección en el rio Coro.- de izquierda a derecha: Gelfri Hernández, Bernarda Valera, Camilo Morón, Katiusca Velasco, Reinaldo Velasco y Enrique Acasio (autor de la fotografía)

Inmediatamente se realizó el registro del lugar; se colocó la barra métrica de referencia, y se obtuvo el registro fotográfico de la pieza en su contexto geográfico. Luego se registró la posición georeferenciada satelital GPS, tanto en evidencia fotográfica como registro en cuaderno de campo. Ver figura 2.

Clasificación: se debate si pertenece al género Carcharodon o Carcharocles, es por ello que, se presentan diversas posturas de acuerdo a autores consultados. En el presente artículo será definido como Carcharodon Megalodon, "diente grande", derivado de los términos griegos Mega=grande y odon=diente.

DESCRIPCIÓN DEL DIENTE

El diente fósil encontrado presenta la morfología muy característica de un tiburón del genero "Carcharodon", un diente de forma triangular simétrica, ancha y con cúspide alta, mostrando los bordes cortantes de la corona misceláneos apéndices afilados a modo de minúsculos dientes dispuestos como sierra, los cuales se fortalecen y agrandan a medida que se acercan hacia la base. Se muestra una raíz bastante alta, a pesar de que la base en su parte inferior se encuentra fragmentada en ambos bordes. El espécimen muestra parte del borde basal en forma de arco abierto. El diente posee en la parte media de la corona la superficie labial muy convexa, mientras que en el lado contrario, la superficie lingual se presenta ligeramente plana con un surco poco profundo en su eje de simetría. La corona del diente es de un color café oscuro, mientras que la base se presenta de un color miel intenso. A pesar de la rotura de la base y parte de los bordes de la cúspide, el espécimen se encuentra en muy buen estado de conservación,

Fig. 2. Hallazgo de diente de tiburón prehistórico (indicado con flecha). Cada fracción de la barra métrica es de 200 mm.

mostrando en perfecto estado el borde cortante en forma de sierra dentada así como el foramen bien definido y pulido. Ver fig. 3.

Fig. 3. Superficie lingual y labial del diente fosil.

Siendo el diente fósil perteneciente a la familia Lamnidae y al género "Carcharodon", se encuentra directamente emparentado con el tiburón blanco de la actualidad. La linea evolutiva de los escuálidos no ha cambiado mucho desde sus primeros especímenes encontrados e identificados, considerados como una familia en estado primigenio con respecto a los especímenes vivientes actuales. Es por ello, que la representación del extinto tiburón blanco Megalodon es tomada en función de la morfología anatómica del actual tiburón blanco Carcharodon Cacharias. Su única diferencia sería su colosal tamaño. Se pretende por ello crear una ilustración digital que permita apreciar el aspecto que tendría en vida este animal, así como su proporción escalar con respecto a la especie humana.

Para tal fin, fue comisionado el paleoilustrador Osman Acasio para la elaboración de dicha representación. Lo primero que se tomó en consideración,

fue establecer el tamaño aproximado del tiburón. Para ello se estudiaron algunas metodologías empleadas para determinar su proporción en función del tamaño del diente encontrado. Se optó por trabajar con la metodologia Shimada (2003) por ser la más utilizada por paleontólogos, así como por su sencillez y precisión. Shimada realiza estudios de la dentadura del tiburón blanco para establecer una función que le permita una relación entre el tamaño del diente y el tamaño del animal. Concluye que el tamaño de la raíz del diente, así como el tamaño total del diente mismo no entrega una función que permite establecer las proporciones del animal, no así la altura de la corona. Basado en este postulado, el obtiene una relación lineal (Y=mX+b) entre la altura de la corona del diente y el tamaño del tiburón. Lograda dicha ecuación la utiliza para extrapolar la información entregada por los dientes fósiles de Megalodon y asi calcular su tamaño aproximado.

ESTIMACIÓN DEL TAMAÑO DEL MEGALODON.

Para determinar el tamaño del animal utilizando la metodologia Shimada fue necesario establecer los siguientes pasos:

Primero: se determinó el tipo de diente y la posible ubicación en la mandíbula. Para ello se recurrió al trabajo de Purdy (2001), quien logró definir una especie de nomenclatura entre los dientes de Megalodon de acuerdo a su ubicación en la mandíbula. Para la dentadura superior estableció una hilera de dientes frontales llamada A2, y un par de hileras laterales L4. Del mismo modo estableció para la quijada inferior frontales a2 y laterales l4 en letras minúsculas. Ver figura 4. El diente fósil encontrado en el rio Coro fue identificado como del tipo L4, es decir, perteneciente de acuerdo a su posición en la mandíbula superior, hilera lateral.

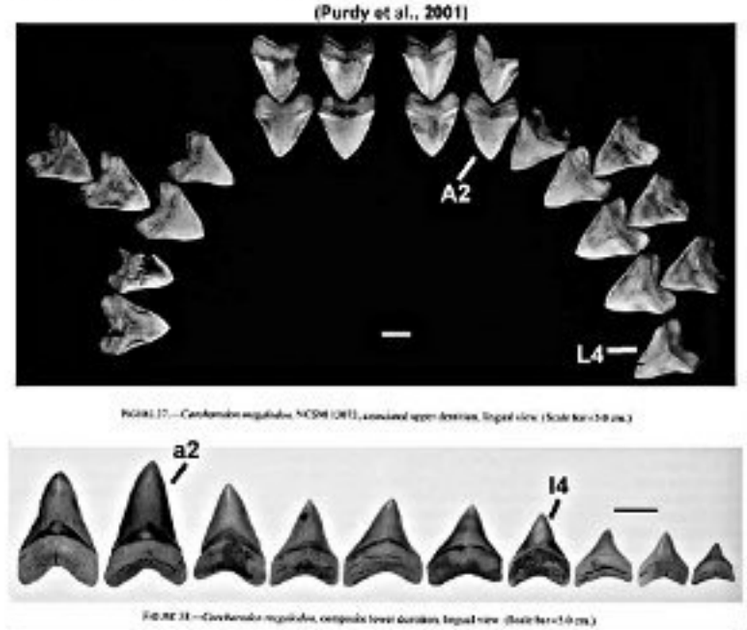


Fig 4. Distribución de los dientes y su respectiva clasificación en la dentadura.

Segundo: Se midió la altura de la corona del diente, desde el ápice hasta el inicio de la raíz, en la superficie labial del diente, completamente en vertical, tal y como lo muestra la figura 5. Para entregar una idea sobre la morfología del diente, se recreó la base de la corona digitalmente. Las lineas paralelas referenciales se encuentran separadas 5 mm. La altura definitiva fue de 50 mm.

Fig 5. Medida de la altura de la corona para aplicar método Shimada (2003).

Tercero: Simplemente se contrastó dicha medida con un tabulado creado en función del parámetro lineal de Shimada. Una primera tabla mostrando las medidas del diente A2 y L4 pertenecientes a la mandíbula superior en pulgadas y centímetros, con sus respectivos tamaños del megalodon en pies y metros., y una segunda tabla para los dientes de la mandíbula inferior. Para nuestro caso de estudio: diente L4 y altura de la corona de 5 cm, arrojó un tamaño de 9,0 metros para el espécimen encontrado en el rio Coro. Ver Tabla1.

C. Megalodon Body Size Based On Tooth Crown Height

For an A2 Tooth (Upper Anterior 2)				For an L4 Tooth (Upper Lateral 4)			
Crown Height (A2)		Total Body Length		Crown Height (L4)		Total Body Length	
Inches	cm	Feet	m	Inches	cm	Feet	m
0.5	1.3	5.0	1.5	0.50	1.3	7.5	2.3
1.0	**2.5**	**10.0**	**3.1**	**0.75**	**1.9**	**11.2**	**3.4**
1.5	3.8	15.1	4.6	1.00	2.5	14.9	4.5
2.0	**5.1**	**20.1**	**6.1**	**1.25**	**3.2**	**18.6**	**5.7**
2.5	6.4	25.1	7.7	1.50	3.8	22.3	6.8
3.0	**7.6**	**30.2**	**9.2**	**1.75**	**4.4**	**25.9**	**7.9**
3.5	8.9	35.2	10.7	2.00	5.1	29.6	9.0
4.0	**10.2**	**40.3**	**12.3**	**2.25**	**5.7**	**33.3**	**10.1**
4.5	11.4	45.3	13.8	2.50	6.4	37.0	11.3
5.0	**12.7**	**50.4**	**15.3**	**3.00**	**7.6**	**44.3**	**13.5**
5.5	14.0	55.4	16.9	**3.50**	**8.9**	51.7	15.8
6.0	**15.2**	**60.4**	**18.4**	**4.00**	**10.2**	**59.0**	**18.0**
6.5	16.5	65.5	20.0	4.50	**11.4**	66.4	20.2

FOSSILGUY.COM

This Chart is for Upper Teeth and uses Shimada's Equations: (Shimada, K. 2003)

WWW.FOSSILGUY.COM

Tabla1. Tabla del tamaño de Megalodon basado en la altura de la corona según método Shimada (2003).

La medida de nueve metros del espécimen entra en el tamaño estándar de los tiburones megalodones establecida por Pimiento y Balk (2015) alrededor de 10 metros o 33 pies de longitud. También establecen, de acuerdo a las proporciones del animal la siguiente clasificación:

Neonatos: tamaños menores a 4 metros.

Juveniles: rango entre 4 a 10 metros.
Adultos: rangos superiores a los 10 metros.

ESTIMACIÓN DEL PESO DEL MEGALODON.

Para determinar la masa corporal del animal se recurrió a la metodología Gottfried y colaboradores (1996), quienes lograron definir una formula canónica en función de la longitud y masa corporal de 175 especímenes de tiburones blancos estudiados para luego extrapolar la función a los megalodones. Dicha función se muestra a continuación

Masa en Kg = 3,29E−06[LT en (metros)3.174]

Ahora bien, la longitud del megalodon encontrado en el rio coro de 9 metros es colocada en la función arrojando una masa corporal de 8 toneladas.

RECONSTRUCCIÒN DIGITAL

Para la reconstrucción del tiburón Megalodon se recurrió a la aplicación computarizada de código abierto Blender, por presentar las herramientas necesarias que van desde el modelado tridimensional, el esculpido, texturado y revelado fotorrealista. Para el proceso de levantamiento y volumen 3D se recurrió al método de "rotoscopia", el cual consiste en presentar dibujos referenciales en vista ortométrica, mostrando la vista frontal y superior de imágenes obtenidas de estudios representativos de paleontólogos y paleoilustradores.

Con dichas imágenes se procede a crear el modelo 3D como una superficie mallada que es adaptada al contorno y perfil de las vistas, obteniendo con ello un modelo tridimensional fidedigno. Una vez creado el "Megalodon Virtual" se procede a texturar la piel del animal (darle textura), así como ojos, mandíbula y dientes. Por último se crean imágenes infográficas fotorrealistas del escuálido extinto.

ESCALADO PROPORCIONAL

Una vez creado el modelo 3D, se obtiene una imagen ortométrica del tiburón mostrando su perfil en la longitudinal. Mediante una aplicación de Dibujo Asistido por Computadoras.- CAD por sus siglas en ingles.- es cargada la fotografía con el grupo expedicionario y luego escalada a su tamaño proporcional en metros. Para ello se toma la altura de uno de los investigadores en la imagen y se escala a su verdadera estatura en la aplicación. Luego se importa la imagen del Megalodon y se escala hasta obtener sus colosales nueve metros de longitud, obteniendo así una imagen escalar representativa entre el tiburón Megalodon y la especie humana, evidenciada en la figura número 6.

CONCLUSIONES.

El hallazgo de este diente de tiburón en el cauce seco del rio Coro, confirma la presencia del gran tiburón Blanco Carcharodon megalodon en aguas tropicales protocaribeñas y su influencia en la fauna marina y litoral. El presente trabajo permitió visibilizar un extinto animal prehistórico y contrastar proporcionalmente su forma con el hombre actual. Mediante la metodología Shimada (2003) se logró obtener la longitud del espécimen encontrado en función de la altura de la corona de su diente, arrojando un valor de 9 metros o

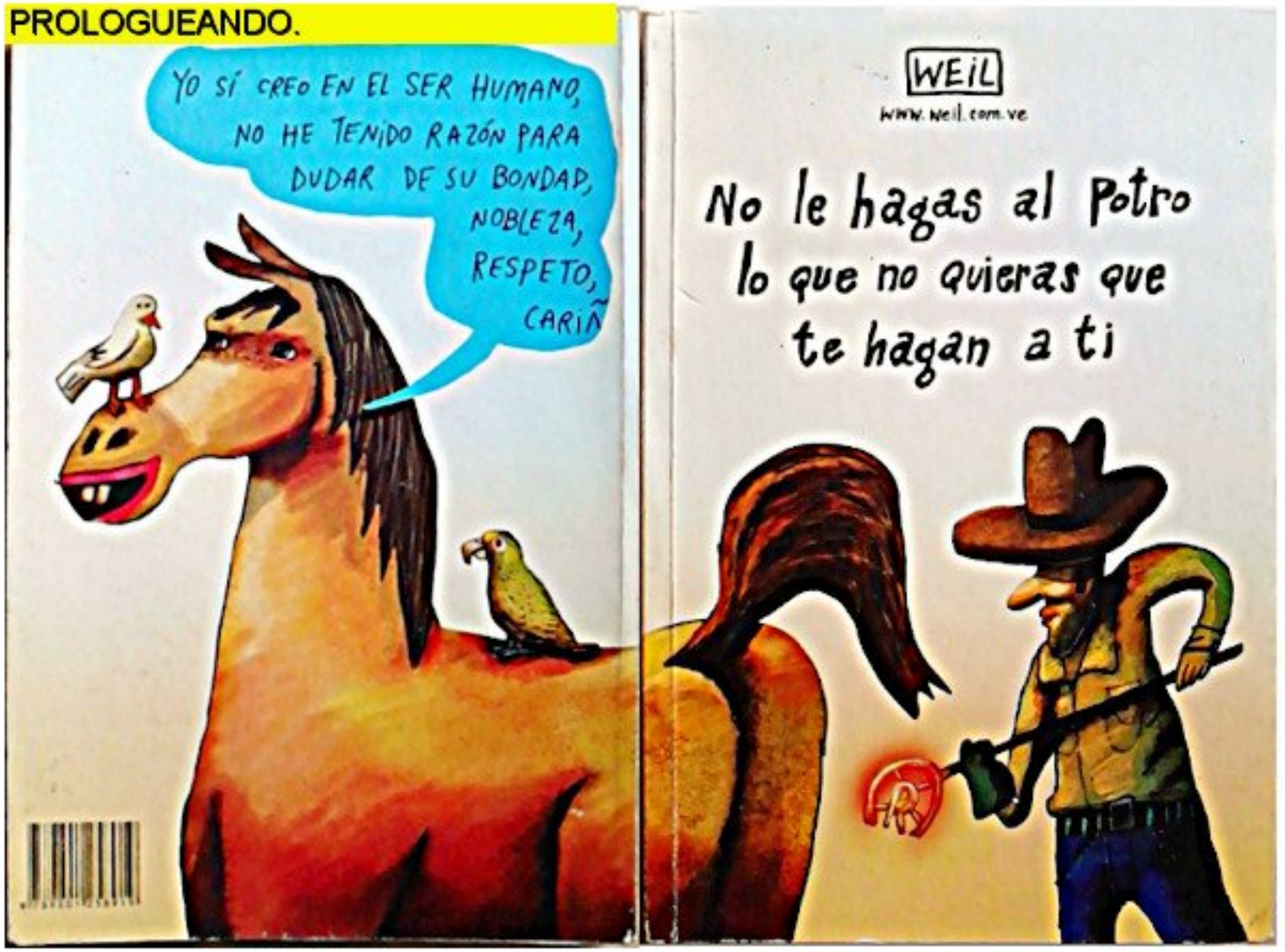
Fig 6. Comparación escalar entre el grupo expedicionario y el tiburón megalodon del rio Coro en función del hallazgo del diente realizado por la Sra. Valera. (Segunda de izquierda a derecha)

Paleoilustración: Ilustración constructiva

Enrique Acasio / Osman Acasio

29,6 pies. Mediante la metodología Gottfried y colaboradores (1996) se logró obtener la masa corporal en función de la longitud del espécimen, arrojando un peso de 8 toneladas. El modelado tridimensional y la infografía, son herramientas pertinentes para socializar y fomentar la arqueología y la paleontología a las masas.

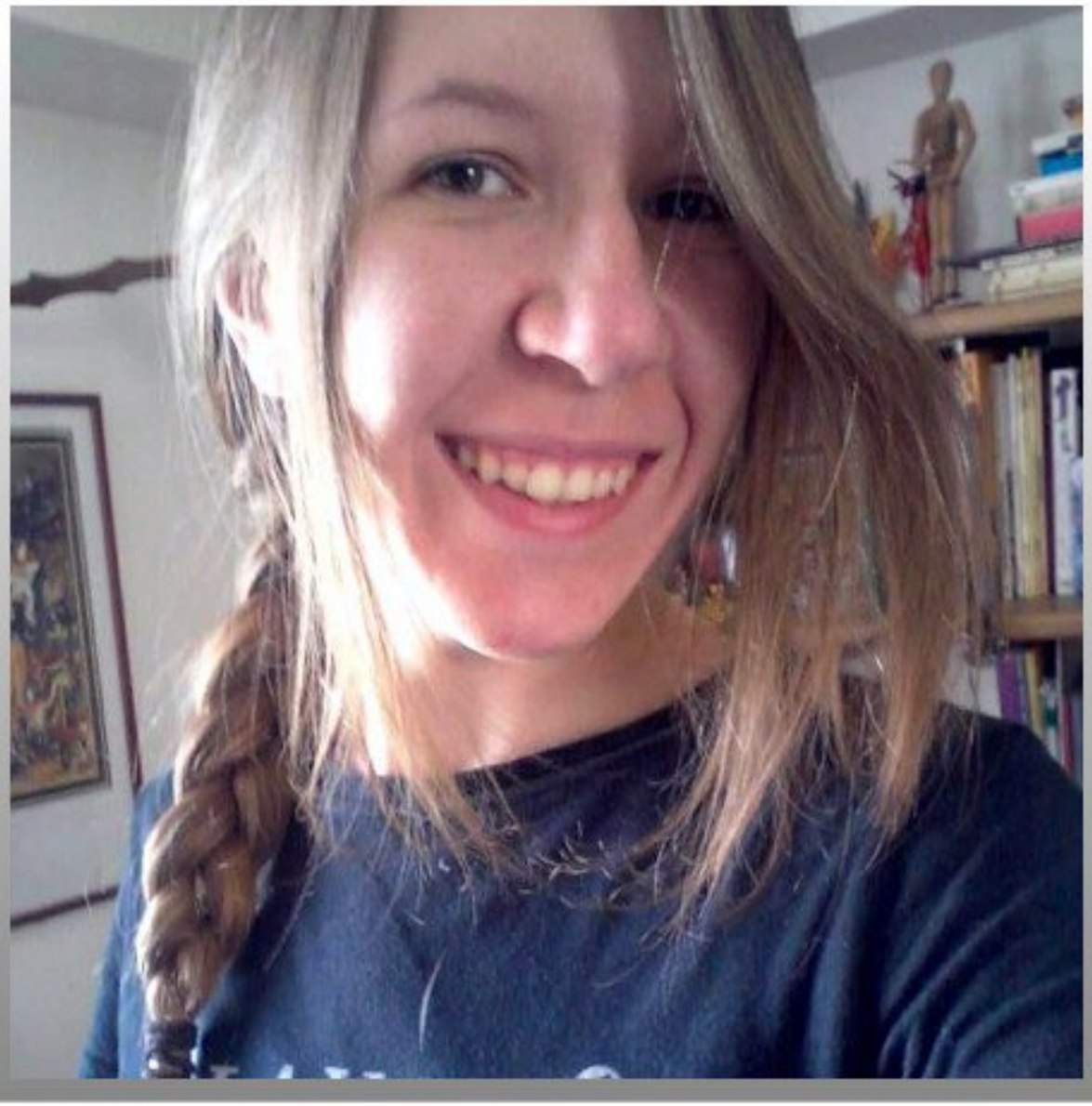
PROLOGUEANDO.



Prologueando es una sección dedicada a presentar aquellos prólogos e introducciones que acompañan algunos libros de historietas publicadas en Venezuela. Lo que sigue a continuación es una presentación corta escrita por Roberto Weil para su libro compilatorio de 160 páginas No le hagas al potro lo que no quieras que te hagan a ti (2012), una obra con ilustraciones a todo color, en papel Glasé, que según Weil, por el gran esfuerzo y dedicación (conceptos, dibujos, diseño y diagramación), se lo dedica a sí mismo, (más en broma que en serio) siendo un libro digno heredero de algunas ilustraciones publicadas por el autor en la revista Dominical encartada en el Diario Ultimas Noticias, en su espacio El mundo según Weil. No le hagas al potro lo que no quieras que te hagan a ti es un libro publicado por la editorial Los Nardos Editores, C.A.

Hace unos días dudaba de hacer este libro, pues ninguna editorial le mostró interés. Subí a la montaña para meditar y desestresarme, mientras escuchaba a Salvador hablar de los problemas del país y la pelota de real que estaba invirtiendo en sus piezas de arte: "Si tu no inviertes en ti, nadie más lo hará." ¡Bingo! (dije para mis adentros) ¿Y por qué yo no hago lo mismo? Cerré los ojos en oración y le pedí a San Francisco de Asís que me ayudara, pues solo cuento con los trece millones de dólares que tengo en mi cuenta corriente en Miami. Luego pensé que siendo un muchacho de cuarenta y cinco años, me favorece el vivir con mi papá, no tener hijos y contar con un tío que tiene imprenta. "Sobrino, imprima todo lo que quiera, y me puede pagar con un libro autografiado. Soy su fan número uno." Solo vi como único obstáculo, las responsabilidades económicas que tengo con mi gatica, Micaela: el mantenimiento anual de la malla electrificada que la mantiene fuera de la casa y una bolsa grande de comida cada dos años. Bueno, acortando la historia para que quepa en la solapa, sopesé todo y decidí arriesgarme a imprimir esto que tienes en tus manos: una recopilación de algunos de los dibujos que, con tanta ilusión, hago los domingos para la revista DOMINICAL. Estoy súper claro en que la calidad de un libro se mide por sus ventas. Sin embargo, para mí, la verdadera satisfacción está en darme el lujo de decir: "¡Epa, vale, que gusto verte! ¿Cómo estás? ¿Cómo están todos por tu casa? Por cierto, ¿viste que ya llevo tres libros publicados?"... ¡Báilame ese trompo en la uña!

ENTREVISTA A UNA HISTORIETISTA.
LARISSA RIVERO.



1- Preséntate formalmente para que nuestros lectores sepan un poco más de ti.

¡Soy Larissa Rivero, pero me pueden decir Lari! Soy diseñadora de personajes, ilustradora y artista de cómics. Soy de Mérida (Venezuela) pero actualmente vivo en Madrid (España). Trabajo como artista freelance desde hace 6 años y actualmente estoy desarrollando mis proyectos personales (Song of Samir).

2- ¿Qué fue lo que te llevó a iniciarte en el mundo de la narrativa gráfica? ¿Cuáles fueron tus primeros pasos?

No recuerdo muy bien cuándo conocí el cómic como género ni cuándo empecé a dibujarlo. Sí tengo un par de cómics de cuando era pequeña. Pero recuerdo con mucho cariño Ásterix y Óbelix, había un número en particular que me hizo reírme mucho y ahí me di cuenta de que los cómics eran un medio poderoso. Desde bachillerato quise hacer una serie de cómics con mis personajes, y en el 2014 publiqué mi primer webcómic, Piper & Charmer, con casi 20 viñetas. Al final tuve que pararlo por mis estudios universitarios.

3- En el proceso de crear cómics, ¿Qué es lo que más te gusta?

Cada etapa tiene su encanto, pero mi parte favorita es la conceptualización de los personajes, la historia, los "props" y ambientes. A veces cometo el error de quedarme mucho en esta etapa y de no seguir avanzando con mis proyectos, siempre hay algo que puede quedar mejor. Pero como dicen por ahí, lo perfecto es enemigo de lo bueno, y al realizar un trabajo tan extenso y arduo como dibujar cómics muchas veces hay que conformarse con hacer algo bueno para poder sacar a la luz un proyecto.

4- ¿Qué artistas te marcaron? ¿Qué te inspira?

Juanjo Guarnido con Brujeando, y más tarde Blacksad, fue quizás el artista que me despertó la chispa de hacer cómics con un estilo de dibujo animación. Luego Barbucci y Canepa con Skydoll, y por supuesto Moebius con El Incal. También películas de aventura como Indiana Jones y La Momia, y pelis animadas como Atlantis, El Planeta del Tesoro, Aladdin, El Dorado. La música es esencial, recientemente re-descubrí mi pasión por la música clásica, pero escucho de todo un poco, aunque últimamente escucho más folk rock y música de los 70s.

Espero poder crear algo que sea una fusión de todo esto.

5- ¿Cómo es tu lugar de trabajo? ¿Qué herramientas no pueden faltar allí?

Tableta gráfica, antes trabajaba en una cintiq, pero luego de diez años empecé a tener dolores en el cuello y ahora trabajo con una Intuos. Laptop, ClipStudio (un software super poderoso a nivel de herramientas que te brinda por muy buen precio). Y muy importante, un sketchbook sencillo y portaminas cuando me canso de ver tanta pantalla.

6- De todos tus trabajos como historietista ¿Cuál es aquel del que te sientes orgullosa?

¡Song of Samir, definitivamente! Sacar un Proyecto así en plena pandemia fue un desafío, y aunque el proyecto en sí puede mejorar en muchos aspectos fue una experiencia que me dejó muchísimo aprendizaje y que disfruté realizando. También, en su momento, Piper & Charmer, por el cariño que le tenía a estos personajes y por ser el primer cómic que publiqué en la web.

7- ¿En qué proyectos estas trabajando actualmente? ¿Puedes contarnos algo sobre ello?

Por los momentos sigo explorando la historia de Samir. Sus personajes, arcos narrativos y el mundo donde viven. Mientras, me desenvuelvo como artista freelance para estudios y clientes particulares.

8- ¿Qué aconsejarías a alguien que intentase entrar en el mundo de la narrativa gráfica en estos momentos?

Que no menosprecien la experiencia que les pueda dar hacer proyectos pequeños. Muchos artistas quieren lanzarse a hacer una serie épica de muchos capítulos, y terminan estrellándose cuando se dan cuenta de la gran cantidad de esfuerzo y disciplina que requiere sacar un proyecto así. Empezar con cosas pequeñas, incluso con una sola página, te enseña muchas cosas sobre el medio y también te ayuda a medirte a nivel técnico y logístico. Hacer un cómic, para un artista, es una especie de olimpiada donde tienes que participar en todos los deportes. Tienes que saber dibujar de todo un poco para que te sea más fácil expresar la idea que quieres para cierta escena. Hacer webcómics de corta duración, o incluso aventurarte con los fanzines, es maravilloso porque también exploras el aspecto de la edición y publicación de tu proyecto, experiencia que una editorial apreciaría mucho si algún día decides publicar tu cómic.

9- ¿Un último mensaje a nuestros lectores de ¡Hallaco!?

Primero, ¡muchas gracias por invitarme para una entrevista en este espacio! Me enorgullece un montón poder compartir una pequeña parte de mi experiencia en un espacio donde se promueva el trabajo de artistas venezolanos.

Y a los lectores de ¡Hallaco!, en

especial a aquellos que son artistas y están empezando en el mundo del cómic, no se desanimen ante los obstáculos. Las carreras artísticas están llenas de muchos desencantos, pero también de muchos momentos de inmensa satisfacción personal. La pasión y el sentido común deben ir de la mano. Y, muy importante, sean compasivos consigo mismos. Somos nuestros peores críticos porque vemos todo el proceso detrás de nuestro trabajo y pasamos por todos los obstáculos que nos impiden dar lo mejor de nosotros mismos en algunas ocasiones. No podemos odiarnos hasta convertirnos en una mejor versión de nosotros mismos.

@larissariveroart

MI AMIGO EL LIBRO

de Gabriel Saldivia.

Cuando aprendí a leer y a escribir una ventana mágica se abrió de pronto ante mis ojos. Miré al fondo de esa ventana mágica cantidades de libros que dialogaban unos con otros. Unos hablaban de filosofía, otros de matemática, ciencias, literatura, y asi de todos los temas que conviven con el ser humano. Pero me llamó la atención un libro pequeño, acostado en un lecho de sueños e ilusiones. Me acerqué a él y cuidadosamente abrí sus puertas y comencé a leerlo lentamente. Eran poemas que contaban una maravillosa historia de amor. Me encanté con esos versos que me hacían viajar por lugares que jamás habia visto, ni siquiera en el reino de los sueños. Cuando avanzaba en la lectura me olvidaba de todo, incluso de mi mismo. Miraba alrededor y todo me resultaba extraño. Al principio me asustó esta aventura, pero, despues me sentí como un personaje más de esa historia. Me convertí en algo invisible que solo escuchaba voces y versos que cruzaban el azulado aire de la noche. Recuerdo haber escuchado estos versos: "Una noche no es suficiente para amar a una mujer, tal vez la vida sirva para eso" al tiempo me enteré que esos versos eran del poeta Eddy Rafael Pérez. Seguí mi camino, hasta llegar a una página donde una mujer dice desconsolada que está enferma de amor, y cuando me acerco a ella es la "esposa" del Cantar de los cantares de Salomón. Conmovido al ver a esa hermosa mujer enferma de amor continué mi ruta por una página un poco áspera, allì, escuché susurros y murmullos, ecos y voces lejanas venidas desde el fondo de aquel noble corazón de Pablo Neruda al escribir Veinte poemas de amor y una canción desesperada. Sentí deseos de llorar, porque recordé a una mujer a quien amé desesperadamente por aquellos años de mi juventud. De pronto me detuve ante un árbol de hojas profundamente y en una de sus ramas, un pájaro me dijo estos versos de Omar Khayyam, versos alentadores que le devolvieron el fervor a mi vida: "Beber buen vino en compañia de bellas doncellas, nos devuelve la estación de las rosas, disfruta el fugaz momento que es la vida". Y así seguí la misteriosa ruta de esas páginas que de pronto volaban entre las nubes que contemplaba desde el banco de la plaza, donde todas las tardes emprendo esta emocionante travesia a traves de la lectura de uno de estos amigos que siempre me acompañan, esos queridos amigos mios son los libros. Vengan y siéntense conmigo a soñar en esta silenciosa fiesta de palabras que abrazan y cuentan apasionantes historias.

Ilustración: Cargo.

EL RINCÓN DE LA POESIA

EL EXTRAÑO

El hombre que amaba la soledad,
el que no amaba las plazas
ni las avenidas vivientes,
el hombre que buscó el don de
extranjería,
el que llegaba y era
el forastero de todos los muelles,
pasó anoche llorando.

Iba hacia el salto de las olas,
espantado,
de no ser extranjero en ningún sitio,
de escucharse la voz en la lengua de
todos,
de ver caer en él las miradas
con llaneza de mano sobre un hombro.

Iba hacia el mar, pero en el mar, el
hombre
se vio surcado, traficado,
descubierto de polo a polo
en su alma, ganada de navegaciones.

Volvió a la plaza
y en los brazos de la muchedumbre
se dió por fin con arribo de ola.

Poema escrito por Andres Eloy Blanco, extraido de su poemario Baedeker 2000 (1938).

Texto extraido de la revista Arte de leer. Libros de Venezuela, del Ministerio del Poder Popular para la Cultura. Distribución gratuita. Año 2 Número 7. Edición Aniversaria. 2011.

Nota del Editor:

Historieta de Sancho extraida de la revista Tricolor número 21 publicada en noviembre de 1950. Restauración a cargo del historietista Acasio.

Nota del Editor:

Historieta de Sancho extraida de la revista Tricolor número 22 publicada en diciembre de 1950. Restauración a cargo del historietista Acasio.

CARICATURA, ARTE Y MANIFIESTO.

Por Iván Lira.

La caricatura política es un alegato feroz y risueño contra la dominación. Es la voz del oprimido que insulta a los poderosos para consolar y avivar el corazón de los débiles. Representación gráfica de la calentera, el menosprecio y la venganza del pueblo contra los vicios y los crimenes de sus opresores. La caricatura exagera los rasgos físicos y morales de sus contemporaneos, especialmente de los ricachones y los gobernantes, para entregarlos a la reflexión y la risa popular. Por eso ha sido siempre un arma potente en manos de los rebeldes, disidentes y militantes de cuanta causa justa ha existido, y por eso los poderosos de diversas épocas han usado en su contra todos los medios represivos a su alcance.

El origen de la caricatura es tan antiguo como el de la parodia, la burla o el denuesto, es decir, tan antiguo como la humanidad. De hecho todas las grandes culturas de la antiguedad nos han legado ejemplos de arte caricaturesco, aún cuando el proposito de sus autores no haya sido humoristico ni satírico. Intención que sí queda manifiesta en una muy conocida caricatura del antiguo egipto donde aparece representado un gato ofrendando una flor de loto a una rata sentada en un trono de faraón, mientras son observados atentamente por otras ratas que portan atributos reales. Este ejemplo perteneciente a la XX Dinastía es ya una obra maestra de la caricatura política. Dibujar al faraón, el hijo del Sol, como una rata, animal sucio y voraz que asolaba los campos de cereales del Nilo, y a su depredador el gato sagrado haciéndole ofrendas cortesanas, es un ataque temible contra el sistema político y religioso imperante. Realizada por un artista de profunda irreverencia.

Lamentablemente del autor de la caricatura aludida no tenemos datos para conocer su identidad. Del primer caricaturista que tenemos noticia es Pauson, famoso pintor del siglo de Pericles, a quien Aristóteles menciona en la Poética refiriendo que "pinta a los hombres peor de lo que son" estableciendo así toda una doctrina acerca de la caricatura, en comparación con otros géneros pictóricos que representan a los hombres con justicia olos mejoran. Aristófanes, por su parte, ostenta el dudoso honor de ser el primer caso documentado de descontento contra un caricaturista, pues en Los Acarnienses ataca al mismo Pauson y lo tilda de infame. Pero, por desgracia, esta postura hostil no pertenece solo al pasado. Una somera revisión de ejemplos demuestran que estamos lejos del final de este oprobio.

Se conocen episodios relacionados tanto con la prohibición de imagenes, especialmente en tiempos de la reforma, como con la ejecución o condena de dibujantes, tras la publicación de caricaturas críticas contra miembros de las familias reales.

Uno de los casos más célebres fue el proceso al que se vió sometido Charles Philipon, editor de populares periodicos satíricos, por la publicación de un dibujo, de su autoría, en el que

transformaba al rey Luis Felipe en una pera. Esta cariatura motivó la apertura de un juicio por delito de lesa majestad.

El pintor e ilustrador Honoré Daumier enfrentó tambien numerosos litigios y fue a dar a la carcel durante seis meses, a raiz de un dibujo publicado en 1831 donde caracterizaba al mismo Luis Felipe como un Gargantúa devorando los tributos del pueblo francés que tenía tanta afición por las obras de Daumier que cuando éstas le ocasionaban multas o prisión nunca faltaba quien las pagara o le facilitase los medios para escapar de la cárcel. Baudelaire refiere que el artista publicaba dibujos suplementarios cuya venta estaba destinada a sufragar este ingente gasto.

Más cercano a nosotros y por eso más indignante es el recuerdo del 9 de octubre de 1937, cuando un grupo de la organización fascista Unión Nacional Estudiantil (UNE) asaltó la sede del semanario humoristico Fantoches, en Caracas, destrozó la redacción y le propinó una golpiza a su director Leoncio Martinez, "Leo". En esta acción criminal participaron entre otros, Rafael Caldera, quien después sería dos veces presidente de la República, Pedro José Lara Peña, Tomas Enrique Catillo Batalla y Lorenzo Fernández. El origen del asalto y la golpiza se atribuyó a las caricaturas de "Leo" con relación al apoyo de jerarcas de la iglesia católica a la sublevación fascista contra la República Española, así como sus representaciones de los jóvenes socialcristianos como lechuguinos, petrimetres y mariposones.

Otro caso lamentable fue el de Naji al- Ali, dibujante político palestino asesinado en Londres por un agente del Mossad en 1987. Allí acompañó con su obra la lucha de su pueblo por la libertad y el fin de la ocupación. Es quizas, mejor conocido como el creador del personaje Handala, un niño harapiento y descalzo, como todos los refugiados, que mira las caricaturas de espaldas al espectador que se ha convertido en un ícono de la lucha y la rebeldía palestina.

Por todos estos antecedentes nos heló la sangre cuando los golpistas de Goriletti secuestraron a medianoche en su residencia al caricaturista hondureño Allan McDonald, durante las primeras horas del golpe de Estado de 2009. Allan fue detenido junto a su hija de meses, su casa saqueada y su obra destruida.

Pero no es el encono que levanta la caricatura política la única muestra de su eficacia para transmitir ideas, agitar conciencias y propagar principios, existen anécdotas de toda índole que lo evidencian.

Benjamín Franklin fue caricaturista . En mayo de 1754, difundió en la Pensylvania Gazette la imagen de una culebra dividida en ocho partes, cada una de las cuales llevaba las iniciales de una de las colonias, acompañada de la leyenda "Unión o muerte". Con esta imagen buscaba organizar las colonias norteamericanas contra los indios y los franceses.

Por esa misma época, exactamente en 1786, y a raiz de un juicio de "residencia" contra el gobernador de Caracas, Manuel Gonzales Torres de Navarra, alguien añadió al expediente una caricatura contraria hacia el funcionario en cuestión.

Dos caricaturistas son autores de los simbolos de los partidos demócratas y republicano, Henry Robinson, creó el burro y Thomas Nast, el elefante. Casi dos siglos despues ambos emblemas mantienen plena vigencia.

Juan Bimba fue un conocido personaje gráfico cuya creación se atribuye a Mariano Medina Febres, médico y diplomático barinés, que como dibujante firmaba "Medo". La imagen original apareció en 1936 en el diario caraqueño Ahora donde "Medo" publicaba sus "Casos del día". Vestia franela, pantalón enrollado, calzaba alpargatas o iba descalzo y llevaba sombrero de cogollo. Utilizado por el partido Acción Democrática como simbolo del pueblo humilde y de la Venezuela rural. El personaje de Juan Bimba desapareció de la tradición gráfica venezolana en la década de los sesentas.

SOBRE EL AUTOR DEL PRESENTE ENSAYO.

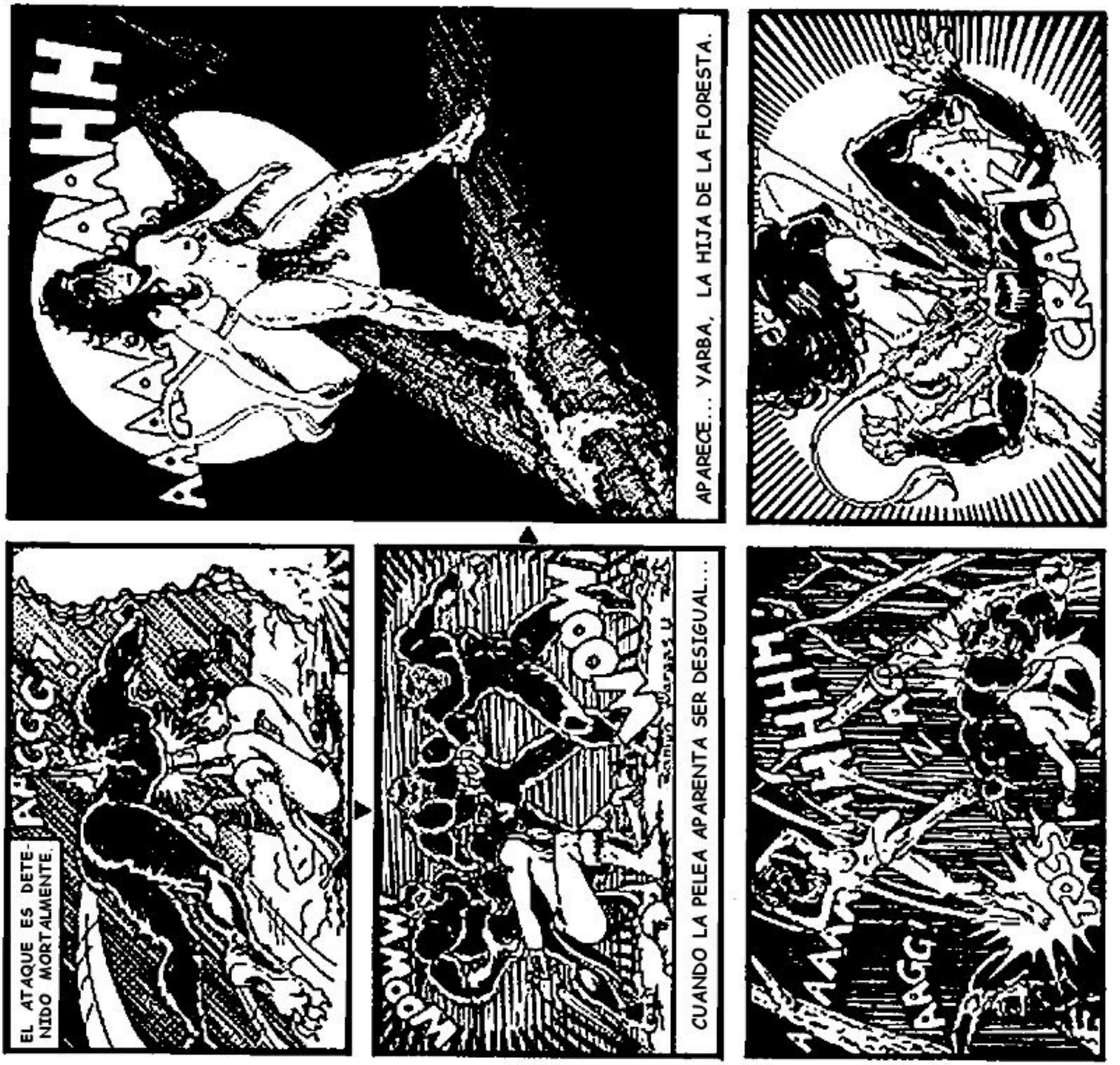
Iván Lira. Pintor, dibujante y caricaturista, Nació en Porlamar, Nueva Esparta. Comenzó muy joven a publicar en periodicos y revistas. Colabora como ilustrador para el seminario Todos adentro, Correo del Orinoco, la revista cultural A plena voz, el sitio web www.rebelion.org y en diversios medios comunitarios y alternativos. El presente ensayo fue publicado originalmente en la revista A plena voz en su edición nº 74. Diciembre de 2012.

Nota del Editor:

Cómic de Ramón Vargaz U. publicado en la revista Clips número 4.

Restauración, diagramación y lettering a cargo del historietista Acasio, respetando la versión original, para la revista ¡Hallaco! en su sección Cómic de culto.

Ramón Vargaz U.



Cómic de culto: Yarba, la hija de la floresta

Ramón Vargaz U.

SE INICIA UNA TERRIBLE BATALLA...
WOOW!
WOOW
... ENTRE LAS DOS VALIENTES CHICAS...
... CONTRA LOS HOMBRES-BESTIAS DE SHA-TAN.
AUNQUE NUESTRAS TEMERARIAS HEROÍNAS LUCHAN CON GRAN VALOR...
GRRR!
CRAS!
WOOOW!
GGRR!
ZAC!
... SON SUPERADAS EN GRAN NÚMERO POR SUS CONTENDIENTES...

...PONIÉNDOLAS FUERA DE ACCIÓN.

TRAC

?

HORAS MÁS TARDE...

OH, MI CABEZA.

...YA, YA RECUERDO SE ESTABAN LLEVANDO A...

¡SILKAUA!

LOS ESCLAVOS DEL HECHICERO LOGRARON SU COMETIDO: ATRAER A LA GUERRERA.

Ramón Vargas U.

CONTINUARÁ...

INICIARSE COMO COLECCIONISTA DE HISTORIETAS, PASO A PASO.

Por Osman Acasio.

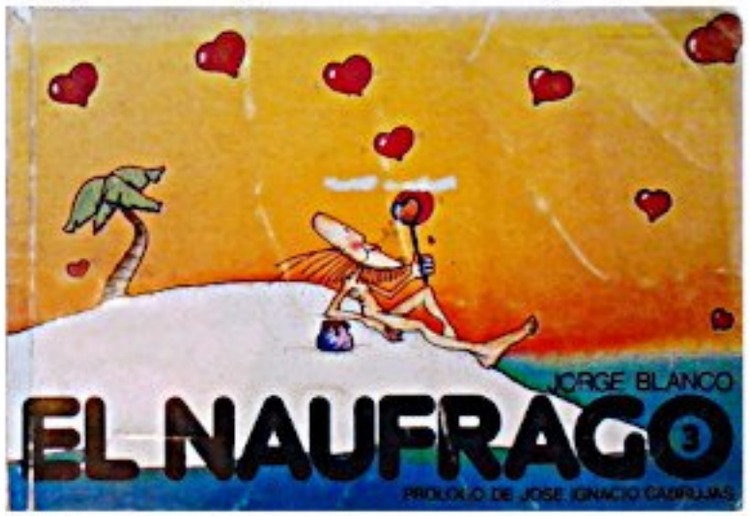
Hay un mundo inexplorado ahí afuera… lejos de los brillos del cómic importado, de las musculosas casas editoriales foráneas de historietas, de ejemplares con argumentación tonta que toma al lector por estúpido, y de publicaciones de dudosa calidad, de intención mercantilista, masificadas al por mayor para su consumo, cortesía de una industria que muere. Hay un mundo ahí fuera, en definitiva, donde existe otro tipo de cómic que nada tiene que ver con la parafernalia mediática alienante. Otro tipo de cómic siempre al margen de la industria del espectáculo y de la industria editorial. Un cómic más orgánico, alternativo, experimental, artesanal, subterráneo, de poco tiraje, artístico, empático e insurgente. Un cómic contemporáneo que surge en estos tiempos donde el encarecimiento del papel y la irrupción de la Internet han hecho temblar los cimientos mismos de la industria imprenta. Y resulta que ante la falta de apoyo de las editoriales (tanto gubernamentales como privadas) a la producción historietistica nacional, la publicación de historietas en este país resulta altamente difícil. Las pocas que llegan a ver la luz pública, algunas de escasos tirajes, en su mayoría, auspiciadas por entes gubernamentales, llegan a convertirse por su singularidad en toda una joya digna de colección. Eso sin mencionar a aquellas obras producto del esfuerzo de la autopublicación llevada a cabo por sus propio creadores, manifestados en fanzines o publicaciones de pocos tirajes financiados por su propio bolsillo. Hablamos de obras que pueden llegar a convertirse en piezas muy solicitadas por los compradores.

Y hablando de compradores…¿Qué impulsa al ser humano gastarse parte de su dinero en cómics impresos? No lo sabemos con seguridad. Cultura, educación, nostalgia, emoción, sensibilidad, estética, inversión… en cualquier caso, en lo que si parecen estar de acuerdo todos los que adquieren una historieta, en cualquiera de sus manifestaciones impresas (novelas gráficas, comic books serializados, libros de antologia…) es, que resulta ser la mejor adquisición que nunca han hecho. Sumado a eso se tiene que aquel que da un primer paso, se convierte en un adepto comprador. Un cómic contiene mundos infinitos de los cuales el lector puede salir y volver a entrar libremente. Contiene viajes fantásticos, travesías cruzadas. Contiene historia, lienzos de vida. Una historieta es una invitación a la aventura. La narrativa gráfica secuencial como obra de arte, enriquece la calidad de vida e indiscutiblemente nos hace mejores; la lectura permite salir de nosotros mismos, volvernos más complejos, más empáticos, aproximarnos a la mirada del otro. Y es que la historieta ha sido una inevitable fuente de inspiración en el desarrollo de la historia del arte. Y el que los colecciona está muy consciente de ello. Atesora sus adquisiciones como verdaderas piezas de arte dignas de admiración.

En lo personal, como modesto coleccionista, poseedor de unos cientos ejemplares (en comparación con aquellos que alcanzan a adquirir sumas de miles), se encuentra un abanico de variados títulos de diferentes casas editoriales, comprendida entre novelas gráficas, comic serializados y cómics de antología. Material que he ido adquiriendo con el

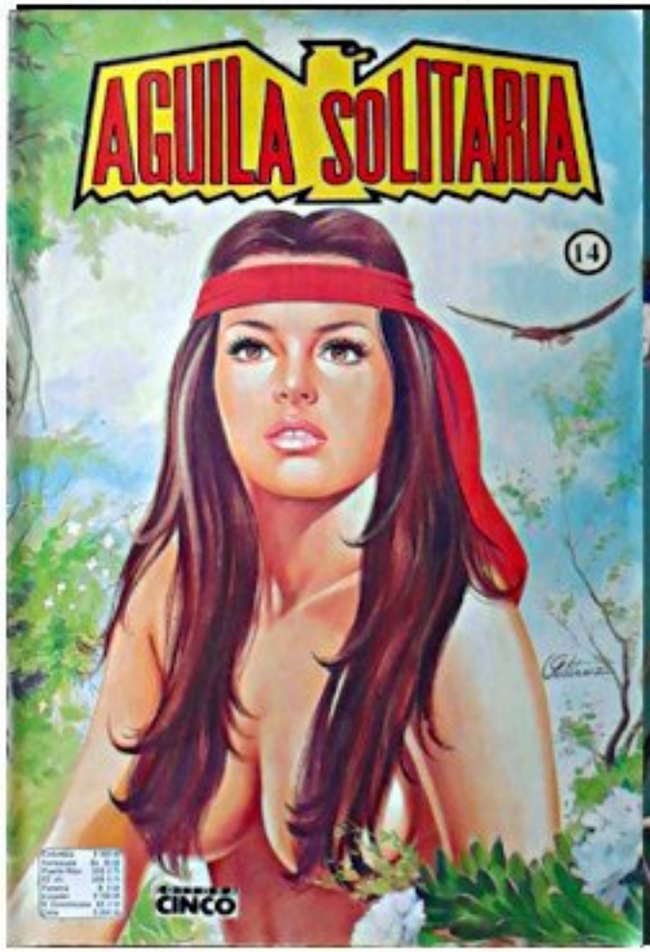
pasar de los años, y de los cuales algunos llegué a obtener en los extintos quioscos de calle, aquellos expendedores de revistas y cómics del que solo queda el mero recuerdo. Otros los obtuve por el método del trueque (Cambalache) y los más recientes, en expocómics y ferias de libros. En el lote alcanzado, conservo ejemplares en idioma castellano (en su mayoría) y otros tantos en idioma inglés.

De los clásicos nacionales conservo un ejemplar de El Naufrago 3 (1983), de Jorge Blanco; así como un ejemplar de



Venezuela en Cómics Número 4, editada por Sammy Rodríguez. También poseo un cómic de Jaimito Número 29, de editorial VH. De los clásicos foráneos conservo algunos ejemplares tanto de la casa editorial Novaro, Cinco como Vid, de cómics de Batman, Superman y Punisher, a color, publicados en la década de los ochenta en librillos grapados de 32 páginas de 13,5 x 20 centímetros de dimensión. De los clásicos foráneos, mi lote favorito resulta ser los cómics de Águila Solitaria, de Editora Cinco, publicado en la década de los setenta. Historietas de 32 páginas, grapadas, en color sepia, de 18 X 27 cm. Una colección incompleta adquirida a través de un trueque con un colega ingeniero que se lo cambié por un modelado tridimensional topográfico levantado del Cerro Santa Ana. La colección cuenta con 18 ejemplares desde el número 7 hasta el 23. Como todo coleccionista, seguidor de una aventura específica, lo más valioso sería poseer una copia del número 1 de la primera tirada de esa serie. Con el tiempo, llegué a leer los números 1 al 6 de esta publicación vía webcómics en el portal issuu.

Referente al comic nacional publicado por entes gubernamentales, en lo personal al que considero dignos de darle seguimiento y adquisición, son los impresos por la casa editorial escuela El Perro y la rana en su colección Fantomas. De esta colección poseo la primera edición del cómic La noche de Prometeo (2015), basada en el cuento de Wilfredo Machado con adaptación e ilustración de Cesar Mosquera; Un ejemplar impreso que considero valioso en virtud de la reciente segunda edición publicada en 2020, donde su editor Mosquera corregía ciertos errores, introduciendo un lettering mejorado para su lectura, así como mejoras en la onomatopeya y nueva portada, presentado en edición digital. Desconozco si lo publicaron en impreso, todo apunta a que no. De dicha colección Fantomas, poseo además un ejemplar del cómic Mr. Boland (2015), basado en un relato de Salvador Garmendia con adaptación de Joel Rojas y dibujos de Anthony Fernandez; La radiografía (2016), basada en un cuento de Blas Millán con adaptación de Altagracia Garmendia e ilustración de Daniel Duque; La tienda de muñecos (2016), basada en



Autor del ensayo mostrando parte de su colección de cómics.

un cuento de S. Garmendia, ilustrado por D. Duque y adaptada por Oriele Benavides; Fantomas contra los vampiros multinacionales. Una utopía realizable (2014), un relato gráfico narrado por el cronopio mayor Julio Cortázar.

De otras publicaciones gubernamentales que no pertenecen a la colección Fantomas cuento con un ejemplar del libro de antología MEDO Caricaturas de lucha (1991), una edición homenaje a Mariano Medina Febres, y el libro Solo el humor salva (2012), un tomo compilatorio que presenta caricaturas de 35 autores nacionales publicada por Ediciones Correo del Orinoco. De los pocos autopublicados tengo el libro compilatorio No le hagas al potro lo que no quieras que te hagan a ti (1era edición 2012), de Roberto Weil.

De mi lote perteneciente a la colección latinoamericana mi favorito resulta el ejemplar de Mafalda Tiras de Quino Número 1 (1981), de Ediciones de la flor. De otros foráneos poseo

ejemplares de la casa Marvel (mayormente) traídos de España y la DC Cómics importados de USA. Los típicos cómic Books grapados de 16,5 X 26 cm. De Marvel: algunos de X-Men, Cable, Fantastic Four, El asombroso Spiderman, Ravage 2099, Punisher 2099, Doctor Muerte 2099, Ghost Raider 2099, Masacre, La Visión, Generación X, Hulk Las guerras troyanas, Defensores secretos, Estrella del Norte, Anexo, Iron Man desde las cenizas, entre otros. De DC Cómics poseo escasos ejemplares de Superman, entre ellos algunos números de la saga La legión de los Supermanes.

De libros de tapa dura poseo un ejemplar de Mortadelo y Filemón Guía para la vida del ecologista de hoy en día (2009), de Ediciones B, S.A. De libros de tapa suave poseo dos ejemplares de la colección maestros del erotismo: Antología erótica Historias inolvidables (1997), Nosotros los héroes (1997), de RBA Revistas, S.A.

De los pocos mangas que poseo destaca Manga Shi Numero 1: Shiseiji (1996) de Crusade Cómics y Solar Lord Número 13 (1996), de Perú Cómics S.A.

Además de historietas y mangas, los ávidos consumidores de este mundillo terminamos por adquirir revistas y magazines dedicados a este arte y afines. En Venezuela suelen encontrarse publicaciones de este tipo, por lo generar de producción foránea. Llegué a adquirir algunos ejemplares de Minami, Conexión Manga, Prototype, Akiba-kei, Anime y

manga, Animedia, Super juegos, cartas de combate y Dokan (de esta última poseo el ejemplar número 1 año 1).

Y eso es todo de mi humilde colección. Ejemplares que pude encontrar en el camino. Otros que no pude adquirir porque se excedían al alcance de mi bolsillo. Algunos dirán que comparado a sus colecciones el mío resulta paupérrimo y pobre. En realidad no busco reconocimiento ni ser recordado como un buen coleccionista de historietas. Prefiero el reconocimiento por ser creador de contenido de cómics.

INICIACIÓN.

Para los que quieran iniciarse poco a poco en el mercado del arte de la narrativa gráfica secuencial, los pasos a seguir son los siguientes:

1- Visitar exposiciones con regularidad, donde irá conociendo a los artistas, su obra y sus precios.
2- Acudir a Ferias de libros.
3- Visitar librerías.
4- Emplear las redes sociales para indagar sobre los artistas de cómics y lo más reciente de sus publicaciones.
5- Existen portales y blogs especializados en la Web donde también nos podemos informar de los artistas historietistas y sus publicaciones.

Una vez decidido a iniciarse como coleccionista de cómics impresos tanto publicados en Venezuela como los extranjeros, es necesario tener presente ciertos criterios antes de comprar una obra de autor.

1 – El arte de la narrativa gráfica secuencial no es algo efímero, como los bienes de consumo. Te tiene que gustar y apasionar lo que compras ya que una historieta trasciende tanto a quien lo vende como a quien lo compra.

2 – Las expocómics y los eventos relacionados a las historietas resultan ser los lugares ideales para comprar cómics. Estos llegan a convertirse en lugares de encuentro de autores, editores y lectores de historietas. La Feria Internacional del Libro Venezuela celebrada cada año, viene a ser un lugar obligado de peregrinaje si desea hacerse con la adquisición de algún cómic de estos publicados tanto por las editoriales gubernamentales como El Perro y la Rana o la Biblioteca Ayacucho, como aquellas historietas clásicas que se expenden en ocasiones publicadas por editoriales foraneas.

3 – Un coleccionista de historietas hace una inversión cultural sin ánimo de lucro a corto plazo. Conservan sus cómics durante años y a riesgo que no lleguen a cotizar bien en el mercado. Y si lo hacen es porque confían en el producto adquirido.

4 – Apoyar la producción nacional. Comprar lo hecho en casa es apoyar a los autores nacionales.

5 – En arte narrativo secuencial no interesa el resultado sino el proceso. Existen coleccionistas que adquieren obras de autor de dudosa calidad, impulsados solo por el contexto del espacio-tiempo donde fueron creadas, el efecto nostálgico producido en él o la técnica empleada para su elaboración. Aunque muchos no lo crean, los cómics de autor de mediocre elaboración también llegan a ocupar un nicho de compradores. Lo feo también se vende porque produce en el coleccionista esa empatía por la obra. Eso me recuerda que en una ocasión, en una feria del libro, tuve oportunidad de adquirir un libro compilatorio de Rayma, lo ojee con intenciones de comprarlo y sus gráficos mediocres y tontos chistes me empujaron a dejarla donde lo encontré. A pesar de mi criterio de darle oportunidad a estos tipos de publicaciones, el tomo no generó en mi empatía alguna hacia él como para llevármelo a casa.

Y eso es lo maravilloso del coleccionismo, aquel libro de Rayma que descarté ese dia porque no despertó en mí esa fascinación por obtenerlo, posiblemente esté reservado para un acérrimo seguidor/seguidora de esta caricaturista y que en un día de suerte, encuentre en ese tomo la pieza que le faltaba para anexar a su preciada colección.

CÓMIC DE AUTOR: ACASIO.

María Lionza Steampunk

CAZADORA DE MONSTRUOS

EDICIÓN NÚMERO 25

LA AGENTE STEAMPUNK CONTRA EL BASILISCO.

Guión e ilustración: Acasio.

ACTO I

LOS PRIMEROS RAYOS DE SOL DESPUNTAN EN EL ALBA... AMANECE UN NUEVO DÍA EN UN APARTADO PUEBLO RURAL DE VENEZUELA.

APETECE UNOS HUEVITOS FRITOS PARA EL DESA-YUNO.

ME PARECE UNA EXCELENTE IDEA, ABUELA.

NOS VENDRÍA BIEN ACOMPAÑAR A LOS HUEVITOS FRITOS CON UNAS TAJADAS FRITAS DE PLATANO Y AREPA COCIDA EN BUDARE.

Y NO OLVIDES ABUELA, LA TAZITA DE CAFE NEGRO.

CLARO, CHUSMITA, NO PODRÍA FALTAR.

¿EN QUE TE PUEDO AYUDAR, ABUELITA?

YÁ QUE LO PREGUNTAS, ALCÁNZAME EL SARTEN QUE ESTÁ EN EL ESTANTE.

VOY ENSEGUIDA.

¡¡MARÍA PURISIMA!! ¿QUÉ COSA ES ESA?

¡DIOS SANTO BENDITO! ¡ALEJATE DE ESA COSA! !NO TE LE ACERQUES!

ACTO II

CARACAS. AGENCIA GUBERNAMENTAL ASUNTOS DE LO PARANORMAL.

DÍME, AGENTE STEAMPUNK... ¿QUE SABE DEL BASILISCO?

ES UN EXTRAÑO ANIMAL PRODUCTO DE LA UNIÓN DE UN GALLO CON UNA SERPIENTE.

ESTA BIZARRA CRIATURA NACE DE UN HUEVO DE GALLINA MÁS PEQUEÑO Y DE DISTINTO COLOR QUE EL NORMAL.

POR LO GENERAL, EL NIDO DONDE REPOSA DICHO HUEVO ES CUSTODIADO POR UN SAPO.

EN EFECTO. POR ELLO TE HE MANDADO LLAMAR.

SE REPORTÓ LA APARICIÓN DE UN SAPO CUSTODIANDO UN EXTRAÑO HUEVO EN EL RINCÓN DE LA COCINA DE UNA CASA UBICADA EN EL PUEBLO DE PEDREGAL, ESTADO FALCON.

ES UNA TERRIBLE NOTICIA. SI EL HUEVO LLEGA A ECLOSIONAR, SALDRÁ DE EL UN BASILISCO QUE NO HARÁ MÁS QUE TRAER DESGRACIAS A LOS HABITANTES DE ESA CASA.

SU PODER PRINCIPAL ES EL DE MATAR CON LA MIRADA A TODO EL QUE VE.

Acasio

ESO LO SÉ MUY BIEN. POR ELLO HE ENVIADO AL AGENTE NEGRO PRIMERO A ATENDER CON PREMURA EL CASO.

¿EN QUÉ CONDICIONES SE ENCUENTRA EL HUEVO?

HASTA, DONDE SÉ, EL HUEVO NO HA ECLOSIO-NADO AÚN.

SIN EMBARGO, EN EL LUGAR, EL AGENTE HA DISPUESTO MUCHOS ESPEJOS EN LA CASA.

UNA ASTUTA MANIOBRA, EN VERDAD.

SI EL BASILISCO LLEGA A NACER, Y SE MIRA REFLEJADO EN UNO DE ESOS ESPEJOS, PODRÍA MATARSE A SI MISMO CON LA MIRADA.

EN EFECTO. ES UNA ESPECIE TEMPORAL DE ESCUDO CONTENEDOR.

NO OBSTANTE, PARA EVITAR QUE ESCAPE Y HAGA ESTRAGOS EN ESA COMUNIDAD, ES IMPERATIVO QUE VAYAS AL LUGAR Y CAPTURES A LA CRIATURA.

DESCUIDE NÚMERO UNO, YO ME ENCARGO. PARTO INMEDIATAMENTE AL ESTADO FALCON PARA ATENDER EL CASO EN PERSONA.

ACTO III

EN EL LUGAR, LA AGENTE STEAMPUNK SOLICITA DEL AGENTE NEGRO PRIMERO UN REPORTE PRELIMINAR.

TE TENGO MALAS NOTICIAS: EL HUEVO ECLOSIONÓ Y LA CRIATURA YA NACIÓ.

SE ENCUENTRA OCULTA EN UN RINCÓN DE LA COCINA.

QUE NO TE ENGAÑE SU CONDICIÓN DE NEONATAL. CRECE RÁPIDO Y YA ES LETAL.

MATÓ CON SU MIRADA FULMINANTE AL PERRO MASCOTA DE LA FAMILIA.

¿Y LOS HABITANTES DE LA CASA?

POR PRECAUCIÓN, LOS MUDE DE LUGAR.

YA ME OCUPO YO DE ATRAPAR A ESTA BIZARRA CRIATURA.

PARA ATRAPAR A LA CRIATURA ES RECOMENDABLE EMPLEAR EL METODO INGLES DE CACERIA.

¿Y ÉSTE QUIEN ES?

ES UN APRENDIZ DE CHAMAN CAZADOR DEL PUEBLO QUE QUIERE ESTUDIAR EL OFI-CIO.

ESTÁ AQUÍ PARA VER COMO RESOLVEMOS EL CASO.

MIENTRAS NO NOS ESTORBE EN LA MISIÓN, PUEDE QUEDARSE A VER TODO LO QUE GUSTE.

HASTA DONDE TENGO ENTENDIDO, PARA ATRAPAR A UN BASILISCO, VA A NECESITAR DE UN SOMBRERO MÁGICO Y UNA ESPADA ENCANTADA SEGÚN EL METODO INGLES.

NO HACE FALTA MI ESTIMADO APRENDIZ.

SOLO VOY A NECESITAR DE UNA SIMPLE CHICHARRA METÁLICA Y UN PAÑUELO.

¿UN JUGUETE Y UN TRAPO?

¿Y ESO CÓMO PARA QUE?

YA VERÁ USTED.

PARA EVITAR VER DIRECTAMENTE A LOS OJOS DEL BASILISCO, LA CAZADORA DE MONSTRUOS SE CUBRE LOS SUYOS CON EL PAÑUELO Y ACTO SEGUIDO, SE INTRODUCE EN LA CASA.

VALIENDOSE DEL SENTIDO AUDITIVO, LA CENTINELA DEL FOLCLOR TRATA DE UBICAR A LA ESCURRIDIZA CRIATURA.

ENTRA EN JUEGO LA CHICHARRA METÁLICA.

¡GLICK!

¡CLACK!

¡CACK! ¡CACK!

¡GLICK! ¡CLACK!

¡CACK! ¡CACK!

¡GLICK! ¡CLACK!

¡CACK!

¡YA TE TENGO, PAJARITO!

¡COCK! ¡COCK!

TE VAS DIRECTO AL SACO.

HEMOS TERMINADO AQUÍ.

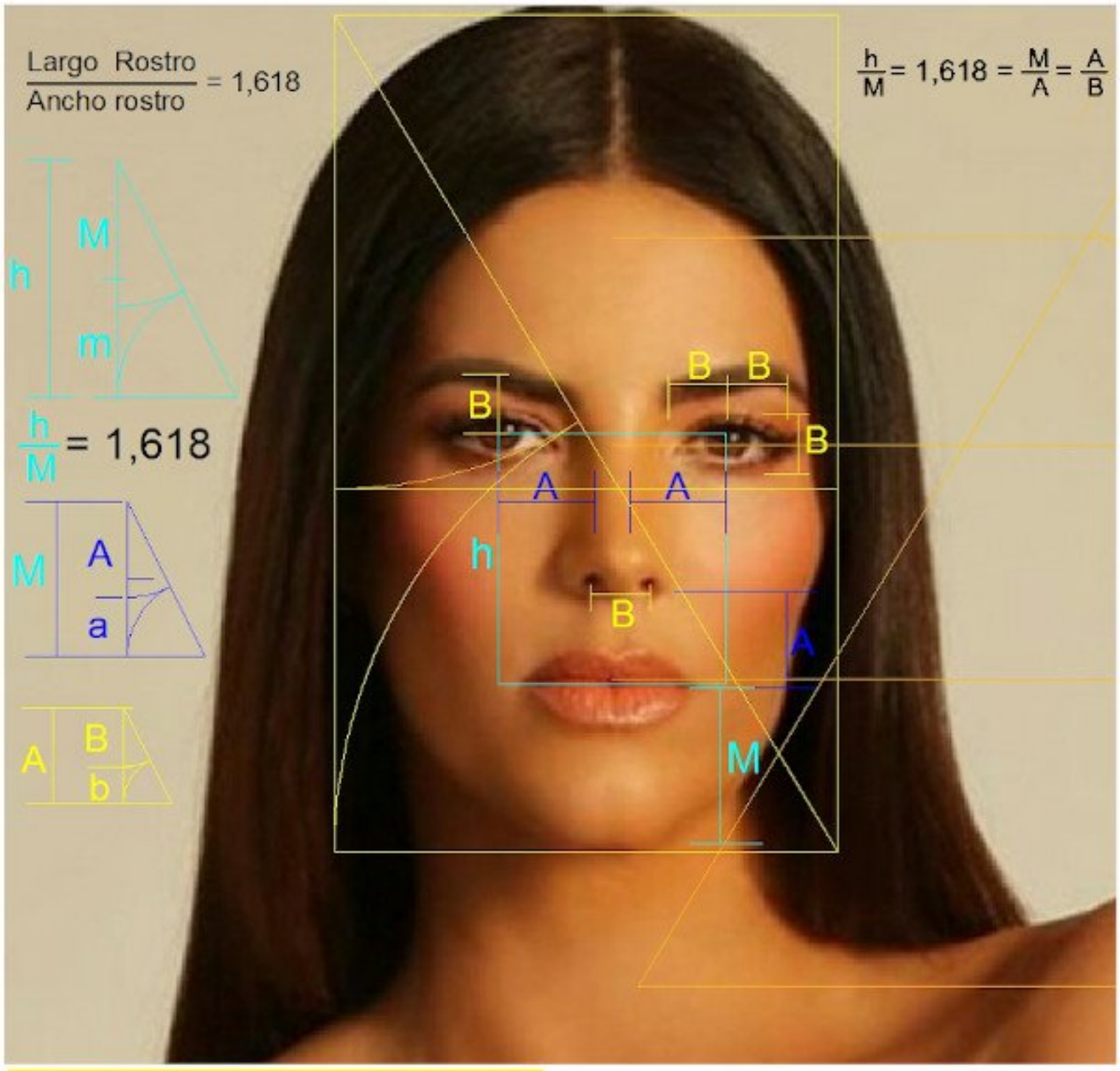
¡ESO FUE RÁPIDO!

DE SEGURO, LOS DEL DEPARTAMENTO DE ZOOLOGÍA FANTÁSTICA SE VAN HA EMOCIONAR MUCHO CUANDO LE ENVIEMOS ESTE RARO EJEMPLAR.

SI, SEGURAMENTE.

¿Y QUE ESPERAMOS? ¡VAMOS PUES A LLEVÁRSELO!

FIN.



COMPOSICIÓN VISUAL PERFECTA. TRAZADO DE UN ROSTRO HERMOSO Y PERFECTO.

Por Enrique Acasio.

La belleza física, sobre todo en un rostro femenino humano desde siempre se ha considerado cómo un elemento de gran valor intrínseco en nuestra sociedad. Sin embargo los estudios científicos hasta ahora han demostrado que no se trata de una mera cuestión de perspectivas socioculturales, históricas o simple moda pasajera, más bien es un instinto ancestral el que orienta el gusto de las personas a juzgar ó seleccionar la apariencia física y el atractivo de sus congéneres. En otras palabras, unos rasgos físicos determinados con respecto a otros nos atraen en una persona sencillamente porque nuestra mente involuntariamente ha sido educada para lograr dicha percepción durante los miles de años de evolución de nuestra especie. Sabemos muy bien que nuestras féminas venezolanas están catalogadas cómo las más hermosas del planeta. Sus incuestionables siete (7) coronas de Miss Universo y seis (6) del Miss Mundo así lo confirman. De hecho en un estudio reciente realizado por el portal de noticias Ice Pop (2020) entrega el primer lugar en el ranking de la lista de los paises con las mujeres más bellas del mundo a Venezuela, seguidos por Brasil, Ucrania, Colombia, Suecia, Paises Bajos, y en el último de la lista de 25 a Canadá. Ahora bien, ¿porque las mujeres venezolanas han logrado tal distinción en el mundo? ¿que las hace diferentes con respecto a las mujeres asiáticas o europeas, por ejemplo?. Muchos científicos en la década de los 70's manejaban la "Teoría de la Media", precepto que establece la hipótesis de que la gente se siente más atraída por aquellos rostros que presentan rasgos físicos comunes. Esto quiere decir, que si juntásemos todas las facciones que más se repiten entre la especie humana, en teoría se obtendría el rostro más hermoso del planeta. La inclinación hacia un promedio se denomina koinofilia, es un criterio de belleza que la misma naturaleza a promovido, por ende los seres humanos somos potencialmente koinofilos.

Uno de estos científicos fue el antropólogo Donald Symons quien en

1979 publicó un ensayo en donde afirmaba que durante el periodo evolutivo del hombre, la selección natural le indujo en su subconsciente la idea de que seleccionar y emparejarse con una persona de características medías era un garante para conservar la especie. Entonces ¿nuestras criollas son hermosas sencillamente por formar parte de un cúmulo complejo y completo del promedio? No. No es así. La teoría del promedio fue desbancada. El psicólogo David Perret en la decada de los noventas hechó en tierra dicha teoría. El y su equipo de colaboradores realizaron una serie de experimentos, uno de los cuales establecía la seleccion de 60 fotografías pertenecientes a mujeres caucásicas a los que consideraron de "buen parecer" y se las dieron a evaluar y clasificar a un panel mixto. De todas ellas, 15 fotografias fueron de las más votadas, correspondientes al 25% de la muestra. Posteriomente estas fueron luego procesadas mediante un programa informático de composición digital para obtener una imagen con todos los rasgos de los 15 rostros. Del mismo modo se procesaron las 60 imágenes originales para también lograr una imagen única.

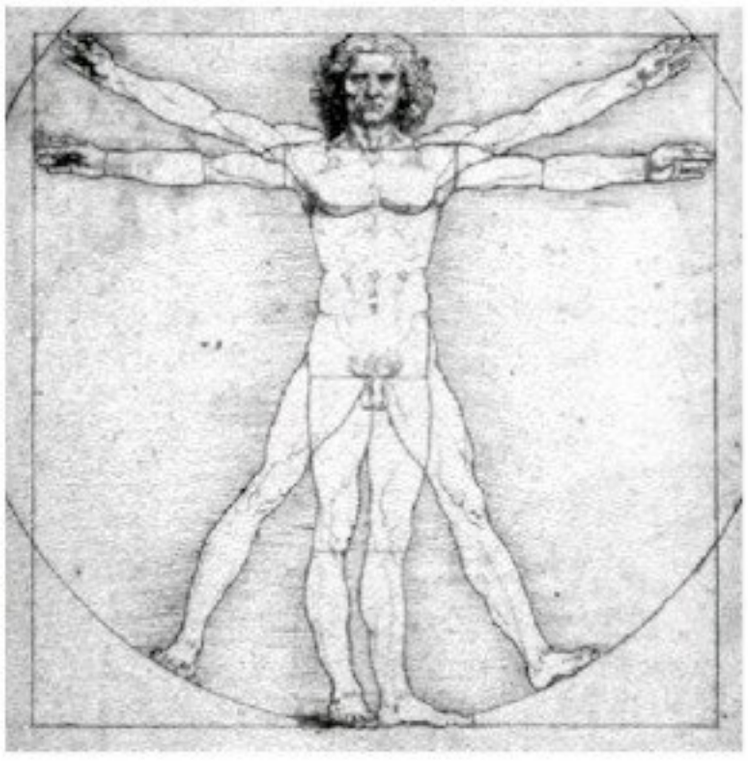
Nuevamente ambas imágenes de los rostros femeninos fueron presentadas ante un jurado evaluador. Si la teoría de la media fuese cierta, el jurado debió escoger la imagen compuesta de los 60 rostros por considerarse la más atractiva. Pues no resulto así. Todo lo contrario, al panel de especialistas le gustó más la imagen de los 15 rostros mezclados. Llevando el experimento a otro nivel, Perret volvió a recurrir a la computadora y desarrollo un rostro hipotético partiendo como base la imagen ganadora. Exagerando algunas facciones y rasgos distintivos: labios gruesos, pómulos pronunciados y ojos más separados. Esta tercera imagen fue considerada mucho más atractiva que la imagen original ganadora. La exageración del promedio de las 15 fotografías en el atractivo resulto en algo aun más atractivo.

En definitiva Perret demostró que: las caras más exageradas, las más alejadas del común denominador siempre parecían las más atractivas. Que el ser humano siempre tenderá a elegir facciones fuera de lo común antes que rostros conocidos.

Ahora bien, como ilustradores, dibujantes, artistas plásticos, debemos tener muy en cuenta todos estos criterios planteados para lograr rostros perfectos. No basta con tomar el rostro de Gaby Espino (reconocida actriz venezolana considerada actualmente como una de las mas hermosas) y tratar de replicar sus facciones. Como representantes de la imagen debemos profundizar más en el tema. Lo que si debemos tomar muy en cuenta, indistintamente del contexto en el que se establesca; cultural, genético, geográfico-espacial, o cualquier otro, se puede permitir exteriorizar la idea de que la percepción de la belleza no es sólo un aprendizaje cultural, sino un fenomeno social inherente a la raza humana. El hecho simple de intentar buscar un concepto de belleza, siendo uno de los más antiguos de la humanidad por su carácter subjetivo aún no se ha logrado definir. El primero que intentó dilucidar este concepto fue el ingeniero, escritor, arquitecto y tratadista romano del siglo I Marco Vitruvio Polión, quien trabajo para el emperador Julio César en su juventud. Pues bien es el autor del tratado de arquitectura más antiguo del que se tenga registro, titulado "Sobre la Arquitectura", compilado en 10 tomos. En el tercer libro del tratado, Vitruvio se concentró en los estudios de la proporción humana. Del cuerpo humano dijo lo siguiente: "sus miembros guardan una exacta proporción respecto a todo el cuerpo."

Con el paso del tiempo el tratado de Vitruvio quedó relegado al olvido, no fue sino en el siglo XV gracias a un movimiento intelectual, filosófico y cultural denominado Humanismo quien lo logro resurgir, pues se dieron a la tarea de estudiar el latin y los textos antiguos clásicos para rescatar las disciplinas y el pensamiento grecolatino que, según ellos, era la fuente del conocimiento más puro. Esto permitió que los estudios de la proporción humana se extendiera a otras esferas de la época. Grandes artistas y pensadores bebieron de su fuente, en su gran mayoría arquitectos: Francesco Petrarca (1304-1374), Francesco di Giorgio Martini (1439-1502), Fray Giovanni Giocondo (1433-1515), Cesare Cesariano (1475-1543), Francesco Giorgi (1466-1540), Leonardo da Vinci (1452-1519), entre muchos otros. Petrarca fue considerado uno de los mayores exponentes en difundir el legado de Vitruvio al lograr traducir los volúmenes de su magna obra, un latín

impenetrable que tenia más de diez siglos que había sido escrito. Todos los estudiosos del tema tenían algo en común, entender y aplicar las proporciones humanas perfectas en sus trabajos. Indudablemente quien logro magistralmente tal cometido fue el maestro da Vinci, no sólo estudió, desarrollo e ilustró las medidas y proporciones de Vitruvio, fue aún mas lejos logrando algunas correcciones perfeccionando el tratado y superando inclusive el canon antiguo. Gran parte de este trabajo se refleja en su estupenda obra "el hombre de Vitruvio". ¿porque es de extrema importancia la obra de da Vinci en el presente ensayo?, sencillamente porque logro captar la perfección humana en un tratado gráfico en donde conviven dos tipos de descripciones del cuerpo humano; una geométrica y la otra proporcional. Da Vinci compartió intelecto y vínculos con el matemático italiano Luca Pacioli (1450-1514), trabajando con el número



áureo reflejado claramente en todas sus obras. Fue descubierto en la antigüedad siendo sinónimo de perfección y belleza divina, está presente en la proporción del cuerpo humano y en la misma naturaleza. Representado con la letra griega Fi en honor al arquitecto Fidias (siglo V aC), siendo el número irracional 1,618033 denominado también "razón áurea" o "divina proporción". Ver Hallaco N° 1. Composición Visual Perfecta. p. 55-56

Un estudio más reciente realizado por la investigadora Pamela Pallet de la Universidad de California, en Estados Unidos asegura haber descubierto las proporciones faciales que definen la belleza femenina perfecta. La relación entre el contorno del rostro, nariz, boca y ojos, influye directamente en nuestra percepción de lo que es considerado atractivo, estrechamente vinculado a la razón áurea. De acuerdo con el estudio los rostros de las mujeres atractivas "perfectas" deben presentar la distancia vertical entre los ojos y la boca aproximadamente el 36% del largo de la cara, y la distancia horizontal entre los ojos el 46% del ancho del rostro.

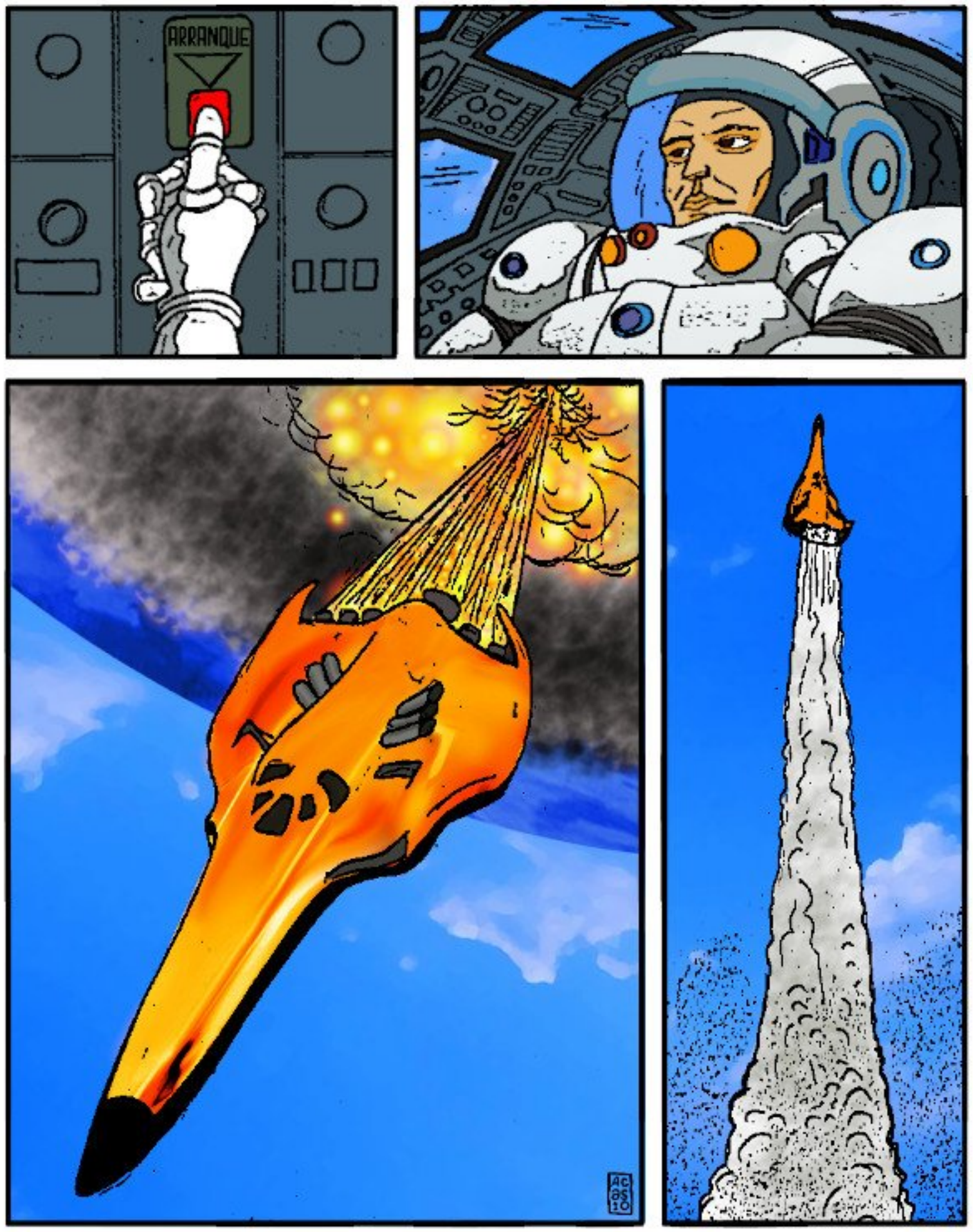
Es así como debemos tomar muy en cuenta todos estos importantes e interesantes criterios para ilustrar un rostro perfecto, siempre bajo el auspicio del número divino: La longitud total de la cara y el ancho total están en proporción con el número de oro, es decir, el rostro se podría inscribir en un rectángulo áureo. Los puntos formados por las pupilas y los extremos de los labios determinan un cuadrado, cuyo lado coincide con la altura de la oreja. El trazado de la boca y la nariz es más delicado en el dibujo de la mujer, recordando también que la suavidad y la redondez en el trazado es asociado fundamentalmente con la femineidad. La sección áurea de la distancia entre cejas, entre el extremo de la boca y la barbilla está en relación con la distancia entre orificios nasales y también la longitud del ojo. Ojos grandes con una cierta separación entre ellos, pómulos muy alzados o prominentes, mandíbula fina, una corta distancia entre la boca y la nariz, labios gruesos o carnosos, una piel suave y sin manchas son solo algunos de los rasgos que pueden ser percibidos e interpretados en el rostro femenino como de extrema hermosura. Rostros perfectos que con mucho orgullo encontramos en nuestras féminas venezolanas.

CUENTO CORTO.
EL DOMADOR CÓSMICO.

De Osman Acasio.

"La Bestia cósmica", una máquina para carreras de evasión gravitatoria pilotada por Koltán Vargas, está lista para salir disparada hacia el cielo. El bólido será impulsado por un estallido violento y descomunal de gases de vapor producto de la fusión de materia y antimateria, en reacción controlada, del que tendrá lugar una liberación de energía dificil de describir. El poderoso vehiculo ruge con furia en la plataforma de lanzamiento como si fuera un toro rabioso a punto de salir al ruedo, gracias a su motor de pistones de seis millones de caballlos de potencia. Sus bufidos abruman a los testigos presentes y hacen temblar al suelo debajo de sus pies. La humareda de sus escapes recortados dificultan ver y respirar. Cuando se activan las luces del conteo regresivo, el ruido ensordecedor se amplifica y sobrepasa el nivel del dolor. El motor del bólido ruge con fuerza, emitiendo de sus toberas, un chorro impresionante de vapores a más de 6.500 grados centigrados. La nave vibra como un animal atado a una cadena. El hielo formado en su coraza externa por el frio provocado por el oxigeno líquido que alimenta a la máquina, salta a pedazos y se dispersa en un óceano de gases. La bestia se eleva.

Si bien parece un ejemplo controlado de la furia de la combustión interna y las reacciones atómicas de materia oscura, en realidad se trata de un delicado balance entre diversos eventos. Un fino equilibrio entre la fuerza



del motor, el reactor atómico, el campo magnético contenedor de materia oscura y la cámara de escape por la que fluyen hacia las toberas, los vapores que impulsarán al bólido con un empuje superior a los 453.000 kilogramos. Todas las cifras están calculadas con ojo clínico, y el cohete monoplaza será llevado al limite. Deberá alcanzar en su corto periodo de tiempo la velocidad de escape requerida de 11.200 metros por segundo para disponer del impulso suficiente para librarse de la atracción terrestre. Para esto, se han recopilado innumerables datos de las computadoras que van a bordo del vehículo y se han analizado cuidadosamente. Mientras tanto, otras docenas de factores se miden y sopesan. La injección de combustible al motor y la fusión de reactivos atómicos se calibran con enorme precisión. Nada debe dejarse al azar cuando se trata de competir en la categoría reina de las carreras espaciales: Velocidad de escape, donde lidera Gregory Yefimovich, conocido como el Rasputín espacial, quien logró a finales de 2048 establecer un número record de velocidad de liberación al alcanzar la alta atmosfera en un tiempo increible. Su logro no fue obra de la casualidad. Tan solo hay que recordar que Yefimovich, quien acostumbra usar el cabello largo como estrella de rock y habla de manera escandalosa como maracucho ebrio, se convirtió en el primer piloto de bólidos de escape en la historia que rompió la barrera de los 550.000 kilogramos de empuje alcanzado por un motor de pistones. Consiguió esa marca en 2046, el mismo año en que ganó el campeonato de Velocidad de Liberación, Premio Osaka de la Asociación Internacional de Bólidos de escape. Contra el mismísimo Rasputín espacial, compite Koltán Vargas, a quien ahora apodan "El domador cósmico", dado que conduce el bólido "La bestia cósmica", una poderosa máquina, al parecer, capaz de superar el record establecido por el veterano ruso, que surca el cielo hacia la estratosfera a una velocidad vertiginosa.

El computador alfa a bordo se encuentra en el más alto nivel de recolección de datos porque monitorea 60 canales de información distintos. Se revisan parametros obvios como el de motor de pistones, la cámara de reacción atómica y la recamara de gases, al igual que el flujo de combustible, la tasa de descomposición de neutrinos, la estabilidad de la masa oscura, el campo magnético contenedor de la antimateria, la temperatura de los gases del escape y la temperatura de los gases de eyección de las toberas. Las condiciones termonucleares presentes en la cámara de reacción atómica son vigiladas con una devoción que raya en el fanatismo. Vargas, confinado en su estrecha cabina, sabe muy bien que de todos los parametros vigilados, este sería el parametro esotérico capaz de llevar la carrera al desastre. Si algo llegase a fallar, la experiencia como corredor espacial le advierte que el punto critico y delicado de toda esta ecuación es la recamara donde convergen materia y antimateria. Por los momentos, coexisten en fino equilibrio y los parametros no dan señales de alarma. Y así, alcanzando la asombrosa velocidad de 40.800 kilometros por hora, el bólido pilotado por Vargas, en su vertiginoso ascenso hacia el cielo, cruza las capas de la atmósfera. Se estaba logrando lo que durante tanto tiempo pareció un imposible: un venezolano hacía historia y la escribía con tosuda testarudez y constancia sublime. Había alcanzado la velocidad de liberación en tiempo record, destronando de su sitial al campeón actual. La felicidad de Vargas era total. Su hazaña le hacia un lugar en la historia de las carreras espaciales impulsados por bólidos a pistón. Su nombre, inmortalizado para siempre en las páginas de los libros de historia, escritos con letra de oro y que dejaba ver buena constancia de su legado. El corazón no cabía en su pecho, hinchado de vanagloriado orgullo. Su cuerpo ingrávido le confirmaba lo que decian los instrumentos en el tablero de la cabina. Este era su momento de triunfo. Su anhelada meta conquistada. Nada ni nadie le apartaría de disfrutar de su gran momento de gloria. Ni siquiera la luz roja que titilaba como loca alertando de un desperfecto en la cámara de reacción atómica. Vargas contemplaba con ojos de poeta embriagado el hermoso resplandor del horizonte terrestre que parecía un arco iris visto desde la supeficie misma de la Tierra. ¡Belleza indescriptible! Y así, la bestia cósmica se desintegró en millones de partículas, en una inmensa explosión que se podía contemplar desde la distancia, como celebrando la última hazaña realizada por su valeroso piloto.

EL PATRIOTA CONTRA EL DISCRETO ENCANTO DE LOS SUPERHÉROES.

Por Pedro Ibáñez.

Una estampa full color muestra al personaje osado, que con un certero "crack" golpea la mandíbula y orgullo del Capitán América, mientras que con indignación son testigos de la escena Batman, Ironman, Linterna verde, Spiderman y Thor; el simbólico dibujo es del artista Omar Cruz y el superhéroe vernáculo que propina su merecido al imperialista se llama El Patriota, vigilante que lucha contra la corrupción y delincuencia, sin embargo, más allá del argumento original del personaje y sus enemigos elementales, cabe la pregunta retórica: ¿Contra quién realmente se ha enfrentado El Patriota?

Para entender a los superhéroes hay que saber cómo funcionan los mitos. En Apocalípticos e integrados (1965), Umberto Eco explica que los personajes en las mitologías clásica, nórdica o religiosa —modelos ejemplares de las acciones humanas simbólicas— fueron caracterizados por la anécdota o historia que los definió y son narrados desde lo que les ha sucedido; por lo contrario, el superhéroe de las historietas, en su connotación mitológica sobrevenida en ficción, es narrado por lo que le ocurrirá, de forma episódica, ante una audiencia.

Dice Eco que el personaje mitológico de los cómics "debe ser un arquetipo, la suma y compendio de determinadas aspiraciones colectivas", las cuales son inculcadas ideológicamente, como lo explica el filósofo venezolano Ludovico Silva en Teoría y práctica de la ideología (1971) mediante el mensaje oculto tras "los supuestos sobre los cuales se desarrolla la historieta", donde el capitalismo es el sistema ideal, la raza blanca es la mejor

y para detectar esa ideología “hay que practicar la nietzscheana ‘sicología del desenmascaramiento’”.

Un ejemplo canónico es Superman, creado en 1938 por Jerry Siegel y Joe Shuter, quien representa al prototipo del héroe, especialmente por estar dotado de poderes sobrenaturales, ser superior a ese humano beneficiario de una justicia “caritativa”, proveniente de quien se enfrenta tanto a asaltantes de bancos, extraterrestres y comunistas, en real defensa del modo de vida estadounidense y la propiedad privada.

"Quizás cansado de tanto Superman, de tanto Batman, de tanto Hombre Araña, yo como dibujante me pregunté por qué nosotros siempre recurrimos a lo extranjero, por qué no tenemos un superhéroe", explica Omar Cruz sobre su personaje creado en 1993 y que ha sobrevivido por la constancia de su creador, quien recuerda que en un comienzo “No tuvo cabida porque el contenido era ‘violento’, se metía con un sistema, contra la corrupción (...) y eso molesta a quienes tienen los recursos de publicar este tipo de material”.

EL REALISMO DEL MITO

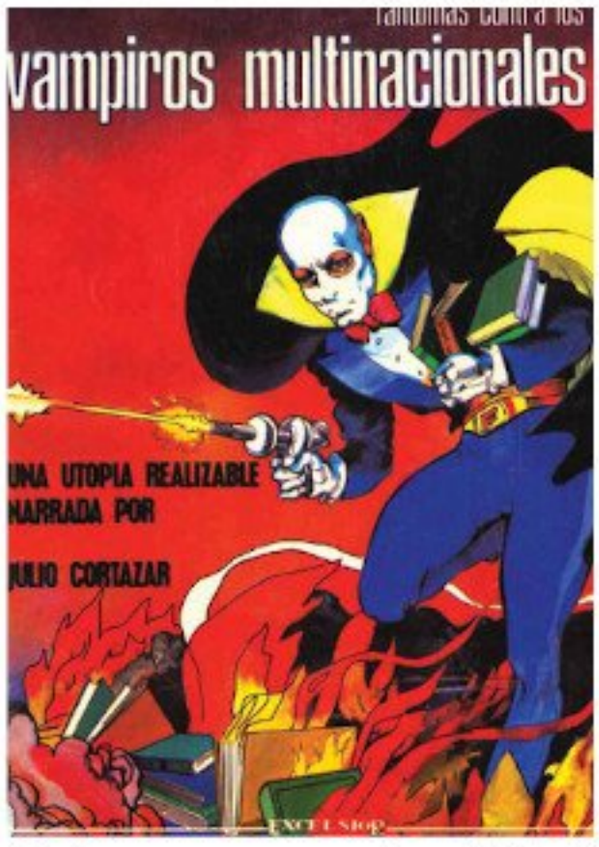
En la región latinoamericana, el mexicano Kaliman (1965), de Rafael Cutberto Navarro y Modesto Vázquez González, se enfrentó contra vampiros y licántropos; el Mixterix (1946) argentino peleaba contra los extraterrestres. En lo que corresponde a Venezuela, el Capitán Guayana (1972) creado por Julio López (Hallaco), con estética futurista luchó contra la contaminación y en defensa de la paz. En los ochentas, El Guardián, de Juan Medina, publicado en la revista infantil Meridianito, se enfrentaba contra una amenaza extraterrestre en el imaginario de una Caracas futurista, dentro del cánon de “los sueños de la ciencia ficción” que por definición es distante de la cotidianidad.

Sin embargo, El Patriota posee atributos esenciales de denuncia que lo distinguen de otros superhéroes, dicho de otra forma, hay un diálogo que El Patriota tiene con esa realidad que aún existe, la de la delincuencia y corrupción, sobre la que se erige como enemigo de “una ideología que El Patriota no comparte”, que es el capitalismo, como lo dice su creador y sobre esa base se define el concepto de justicia del personaje.

“El Patriota se enfrenta a todo un sistema de corrupción, de desidia, debo resaltar que fue escrito en 1993, pero igual esos problemas todavía se mantienen”, señala Cruz desde la muestra expositiva del personaje inaugurada a comienzos de septiembre en el Hotel León de Oro, en el centro de Caracas.

En un siglo de arte secuencial ya han habido personajes de la historieta que compartieron circunstancias de la ficción con la realidad histórica, uno fue el Capitán América (1941), creado por Joe Simon y Jack Kirby; y el otro el Fantomás mexicano (1966), dibujado por Rubén Lara Romero.

Mientras el primero representó a los estadounidenses enfrentando a Adolfo Hitler en la Segunda Guerra Mundial, el otro fue la versión heroica de un villano –originalmente un personaje literario creado por los franceses Marcel Allain y Pierre Souvestre en 1911— que condenaba al capitalismo y la guerra. Incluso el escritor Julio Cortázar lo utilizó en su novela corta Fantomas contra los vampiros multinacionales, para divulgar las denuncias por violaciones a los derechos humanos en Latinoamérica presentadas en el Tribunal Russell II, en 1975.



En lo que corresponde a El Patriota, el argumento es tradicional y muy verosímil: Miguel, un hombre de la clase trabajadora aspiracional, mayor de 40 años e ingeniero electrónico, sufre por el asesinato de su esposa e hijo en manos de delincuentes, circunstancia que lo convierte en un vigilante enmascarado. Inspirado por los colores del tricolor nacional elabora un traje, su arma es un bate firmado por Andrés Galarraga y sus valores son nobles sentimientos de

justicia. No emplea su fuerza para matar, sino para llevar adelante un castigo ejemplar contra sus enemigos, impulsado por su fuerza moral basada en la Constitución Bolivariana. No está oculto tras una falsa identidad, más bien encarna la transformación del individuo común en un héroe.

LA ÉPICA DE UNA CREACIÓN

"Parte de la creación de El Patriota es despertar en la población la importancia que tiene la ilustración, la caricatura, la historieta a nivel comunicacional, porque lamentablemente, en Venezuela no hemos terminado de entender la importancia de este medio de comunicación", señala el también autor de la caricatura editorial "El Ranchito", publicada en la década de 1990 por El Camaleón, semanario encartado en El Nacional, diario donde propuso su idea de El Patriota, que no fue bien recibida por los editores.

En su evolución, el personaje inicialmente vivía en El Ranchito, tuvo máscara negra, liqui liqui y alpargatas. "Yo creo a El Patriota cuando (Hugo) Chávez aún estaba preso y cuando sale, para sorpresa, usa el liqui liqui, tuve que quitárselo para que no dijeran que era Chávez", lo que considera el autor fue la principal traba que hizo que no se lo publicaran, por ser percibido como propaganda chavista.

Pero la profecía autocumplida llegó y en 1999, gobernando Chávez, se decide publicar el personaje en el diario El Correo del Presidente, sin embargo, una vez más el proyecto se impidió debido a una ingenua política editorial y los ataques que hizo la derecha —tradicionalmente adoradora de Superman— cuya falacia era que a través del personaje, que era un "Chávez disfrazado", el gobierno "estaba auspiciando la violencia, de manera que yo mismo decidí no publicarlo", recuerda Cruz.

Esa pausa lo llevó a Nueva York en 2001, donde abrevó de las nuevas tendencias del cómic, la narración gráfica y el arte secuencial, entonces decide retomar a El Patriota para rehacerlo sin tener "que envidiarle nada a Batman, a Superman, a DC Cómics. Traté de hacer lo más similar posible a El Patriota, a los grandes superhéroes del mundo; no con el cliché de copiarlos, de imitarlos, sino con la intención de mostrar que en Venezuela también somos capaces de lograr este tipo de publicaciones".

UNA RESPUESTA IDEOLÓGICA

Un debate viejo, pero vigente: el cómic es un producto estadounidense, cierto, pero emplear su discurso como vehículo para "desenmascarar" a la ideología dominante, con una propuesta de historieta propia, no es sometimiento, sino la mimesis necesaria para crear un público lector. "El cómic es una industria de penetración, donde te siembran una ideología y lo hacen a través desde los más pequeños, de los niños", señala Cruz.

Cuba asumió este debate en la década de 1960, al comprender que era necesaria la reapropiación de los íconos de esta cultura para reforzar la revolución, como fue la parodia de Superman, llamada Supertiñosa (1959) que satirizaba el discurso cubano del exilio anticastrista.

Luego de 23 años, casualmente el 24 de julio de 2016, El Patriota se lanzó al mercado en la 6ta. Feria del Libro de Caracas, con un primer número, promocionado "con la ayuda de mis amigos", resalta su autor, quien ya hizo la convocatoria abierta a quienes quieran sumarse al proyecto como guionistas o creadores de otros personajes que formen una "Liga de la justicia" criolla, mientras le toma por sorpresa el anuncio del presidente Nicolás Maduro de proyectar la versión cinematográfica de su personaje.

En estos tiempos de "realidad aumentada" y web 2.0, es pertinente recordar a Ludovico Silva, quien en 1971 también señalaba que entre nuestros autores de caricaturas "ninguno se ha decidido a hacer historietas sistemáticamente. Mientras no lo hagan, carecerán del arma principal". Omar Cruz se atrevió a empuñarla.

Con la voz de ese narrador mexicano de la sesentosa serie de televisión, Batman, podemos preguntarnos: "¿Quiénes han sido los verdaderos archienemigos de El Patriota?", y seguramente pudiéramos responder: el prejuicio y la pacatería.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Artículo de Pedro Ibáñez publicado originalmente en el portal Desde la plaza.com el día 12 de septiembre de 2016.

CÒMIC DE AUTOR: ACASIO.

Resumen de la historieta Rebullones Zeta.

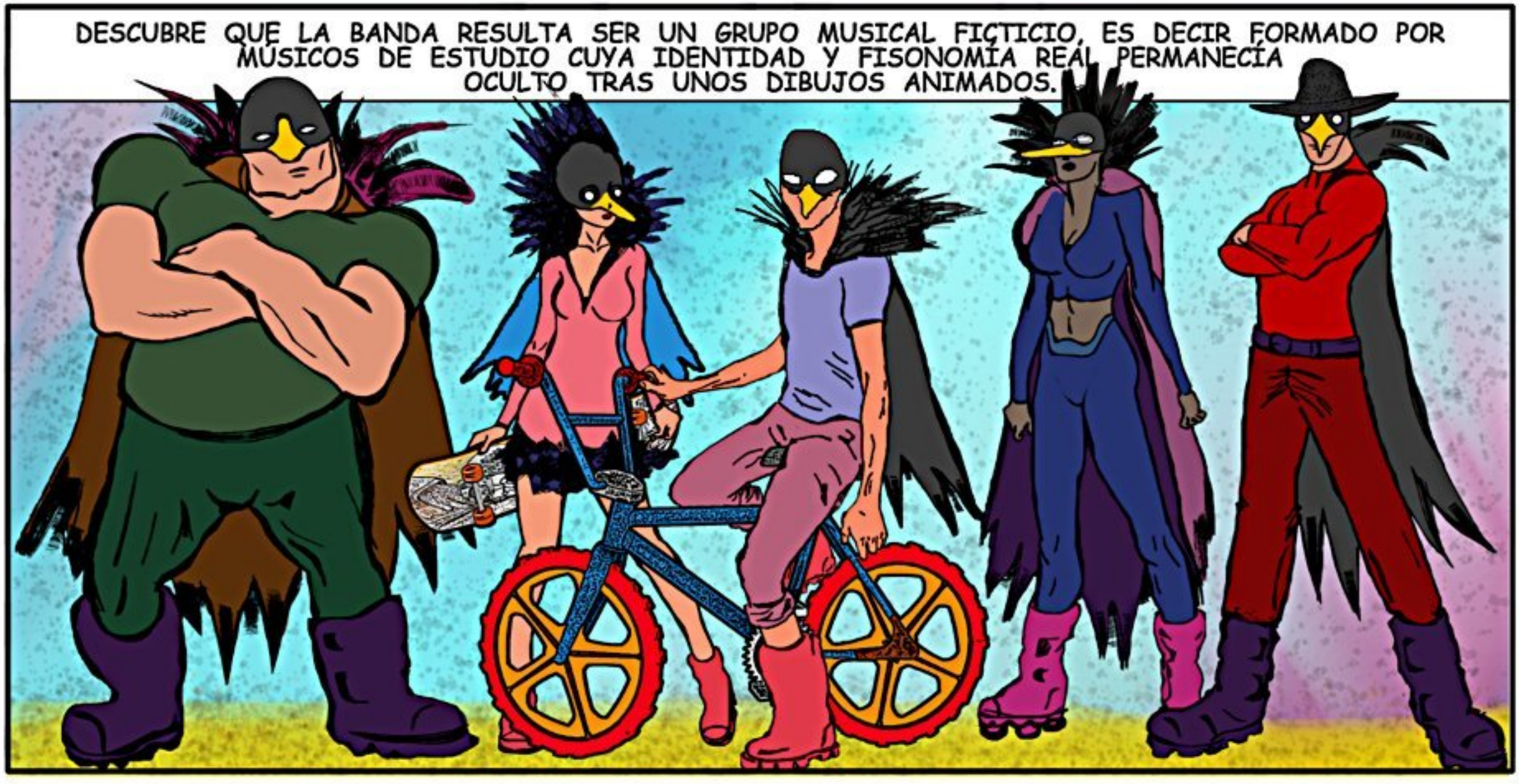
En el número anterior, el padre de Anabela, Juan descubre que la banda musical llamada Rebullones zeta, que acaba de descubrir hace poco, resultó ser una banda bastante peculiar, pues se trata de una agrupación virtual que solo existe en el mundo digital. Sabiendo esto, Juan se ha dado a la tarea de indagar más en la Internet.

CÓMIC DE AUTOR

REBULLONES ZETA

CAPÍTULO 3:
BUSCANDO EN LA RED.

CREADO, GUIONIZADO E ILUSTRADO POR:
Osman Acasio.



EL NOMBRE DE LA BANDA ESTABA INSPIRADA EN LOS PÁJAROS SOMBRÍOS DE JUAN PRIMITO, QUE APARECE EN LA NOVELA DOÑA BÁRBARA, DE RÓMULO GALLEGOS.

EN LA RED ENCONTRÓ A BLOGUEROS QUE ESCRIBIERON SOBRE EL GRUPO.

ENCONTRÓ RESEÑAS DE ALGUNAS DE SUS CANCIONES Y TEORÍAS DE SUS POSIBLES CREADORES.

MIENTRAS MÁS AHONDABA EN SU BÚSQUEDA, MÁS SE SENTÍA ATRAÍDO POR LA AGRUPACIÓN.

DE PRONTO, UNA IDEA COMENZÓ A RONDAR EN SU CABEZA.

LA PRÓXIMA ENTREGA: MANOS A LAS OBRAS.

Acasio

Cómic de autor: Rebullones Zeta

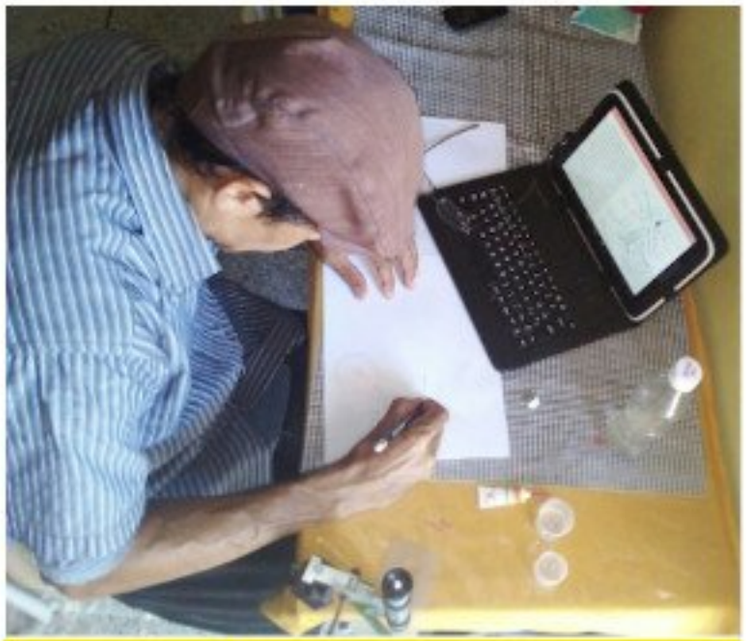


ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA. DIBUJO DE ORGANISMOS MICROSCÓPICOS.

Por Enrique Acasio.

"Donde termina el telescopio, comienza el microscopio. ¿Cuál de los dos tiene una vista más grandiosa?".

Víctor Hugo.

Bajo un microscopio de cierto poder, la ciencia y el arte convergen en una armonía digna de registro, los seres diminutos pueden revelar una abrumadora información.

En la presente entrega tocaremos el interesante tema de la ilustración de microorganismos planctónicos marinos, constituyéndose en un grupo plural y heterogéneo de animales de pequeño tamaño, por lo general del orden de micras hasta algunos milímetros. Son millones de diminutos organismos que ocupan las capas superiores del mar. Este ensayo presenta una breve introducción a la microscopía de aficionados para inmediatamente pasar a explicar cómo hallar los especímenes de examen a dibujar, así como las técnicas empleadas para su debida preparación y posterior ilustración. Los microscopios han dejado de ser el instrumento exclusivo de una esfera selecta y cerrada de investigadores y artistas visuales para permitir el acceso a los microscopistas y dibujantes naturalistas aficionados y poco experimentados. Los métodos empleados para examinar y registrar mediante ilustración científica la vida microscópica marina es naturalmente análogo al usado en el dibujo entomológico (Hallaco Nº 2. abril/junio 2021.p.68-71).

EQUIPO BÁSICO PARA EL MICROSCOPISTA AMATEUR

Un pequeño microscopio o una lupa de cierto aumento, envases de vidrio, frasco grande de 2 litros, gotero, palillos de bambú, red para captura (ver imagen), tijera, pinza, lámina de acetato, y un atlas o catálogo de microrganismos planctónicos para identificar la especie dibujada (se puede conseguir en formatos ebook descargandola de la web).

CAZA DE ESPECÍMENES

Los organismos fueron colectados en las aguas marinas sublitorales de Carirubana, Estado Falcón, Venezuela, y al igual que en los sistemas acuáticos continentales este grupo de animales se haya cualitativamente mejor representado por los Fitoplancton (algas marinas) y Zooplancton (animales). Fue empleado para ello una red de captura del tipo cónico con un diámetro de boca de 210 mm y 350 mm de longitud finalizando en su extremo con un envase colector de 80 ml de capacidad. Fué relativamente sencillo realizar la captura de especímenes, básicamente arrastrar la pequeña red en la zona superficial del agua hasta lograr llenar el envase de captura para luego trasvasar hasta el tarro de recolección. Proceso que se repitió en múltiples ocasiones para buscar concentrar la cantidad de especímenes necesarios para su posterior clasificación y estudio.

Los especímenes de interés para la presente columna están enfocados en el Zooplancton marino, invertebrados de gran tamaño como es el caso de algunos crustáceos. Según su tamaño pueden ser clasificados en: microzooplancton (hasta 0,2 mm), mesozooplancton (entre 0,2 y 2 mm) y macrozooplancton (mayores de 2 mm). En nuestro caso el instrumento utilizado para amplificar tiene una resolución bastante aceptable de 0,5 mm (el grosor del diámetro de un alfiler), pero para los aficionados que no cuentan con un microscopio pueden trabajar con una buena lupa y atender especímenes del macrozooplancton, algunos de cuyos ejemplares podrían medir par de centímetros.

PREPARACIÓN Y MONTAJE DE LOS ESPECÍMENES

En el caso de organismos macrozooplancton de pequeños crustáceos, tales como cangrejos o

camarones, pueden hacerse preparaciones directas de todo el organismo en el portaobjetos, particularmente utilicé pequeños recortes rectangulares de acetato para confeccionar los diversos soportes que reciben a los organismos para examinarlos bajo el microscopio. Los seres vivos eran perceptibles a simple vista para su debida selección y preparación para la observación. También se aplicó el método de preparación acuosa, considerada la más sencilla la cual consiste en colocar en el portaobjetos una gota de agua de mar no mayor a un grano de "caraota", quedando así listo para el examen. También puede aplicar en el portaobjetos una línea delgada de agua para su observación. Cabe destacar que estas preparaciones acuosas son de corta duración porque se secan pronto.

REGISTRO

Al igual que en el registro de observaciones astronómicas (Ver Hallaco Nº3. p. 65) para la ilustración científica de seres microscópicos es necesario representarlo en un formato circular, se aconseja para ello trabajar con círculos de 150 mm de diámetro. El diámetro del campo de visión del microscopio en milímetros puede obtenerse fácilmente al colocar en el instrumento un alfiler o una aguja, y mediante un vernier medir el grosor de dicho alfiler entregando así una referencia. También se puede medir colocando una regla graduada transparente y obtener directamente el diámetro del campo del ocular.

Pasos para ilustrar el espécimen en estudio: Una vez que el espécimen ya ha sido seleccionado y preparado para ser visto a través del microscopio se recomienda realizar los siguientes pasos en el proceso de registro:

1).- Si es diestro coloque el microscopio perfectamente fijo en la mesa de trabajo y su hoja de dibujo en un costado derecho del mismo. Realice lo contrario si es zurdo.

2).- Centrar lo más posible el espécimen de interés a dibujar en el campo de visión.

3).- Asegure de entregar una buena iluminación al instrumento de observación para obtener imágenes de calidad.

4).- Con lápiz duro y punta afilada (2H) dibujar el contorno general del organismo tomando en completa cuenta la proporción con respecto al campo de visión.

5).- Luego procedemos a dibujar elementos y características principales como por ejemplo; apéndices, pinzas entre otras.

6).- Con el lápiz blando (mina 4B) se procede a dibujar los detalles internos buscando representarlos lo más exactos posibles.

7).- En ciertos especímenes se puede utilizar el método de simetría explicado en la entrega pasada (Hallaco Nº 2. abril/junio 2021.p.68-71).

8).- De ser posible, para finalizar la ilustración científica se recomienda colocar una escala de referencia en milímetros al lado del espécimen.

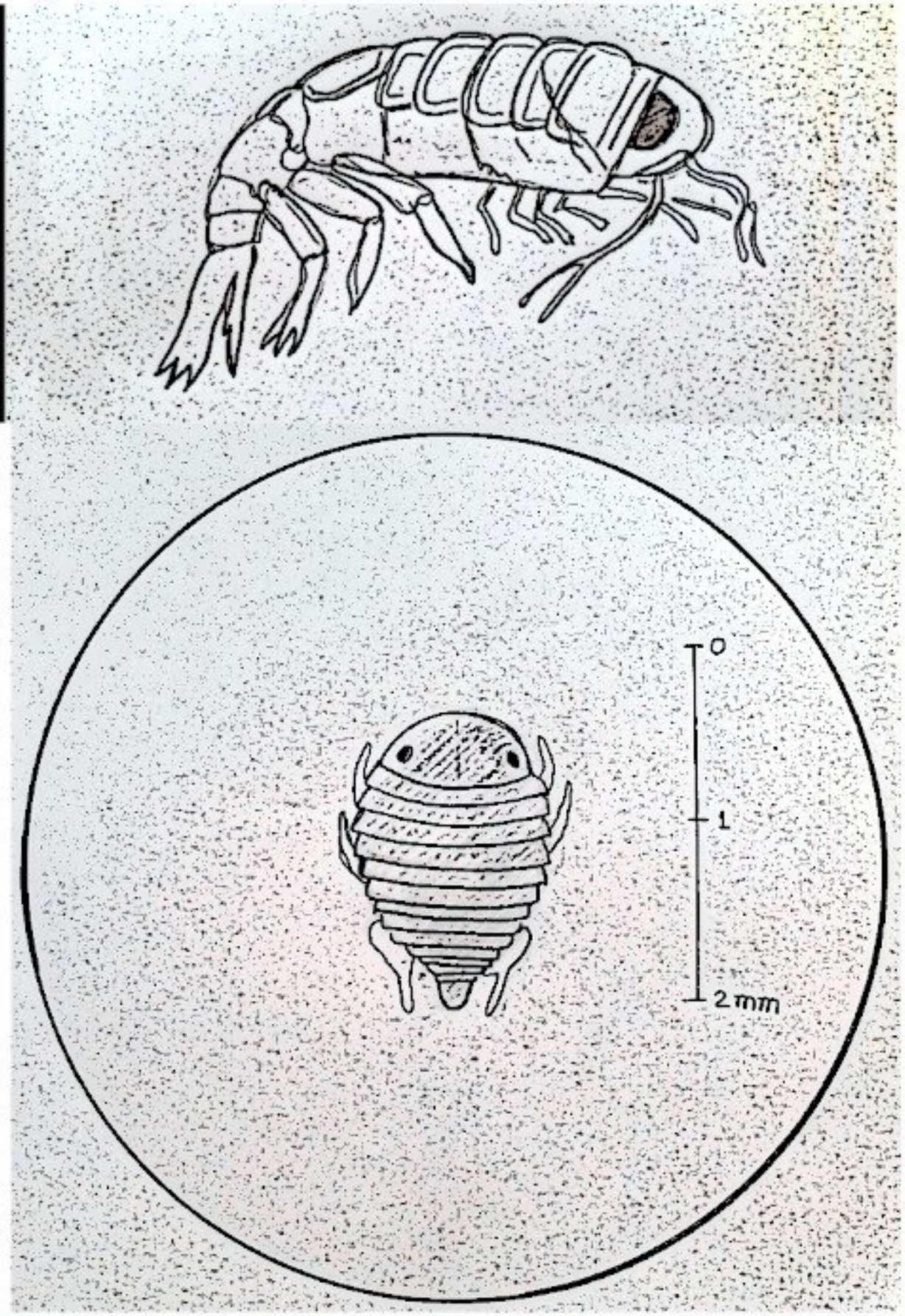
Para que el registro tenga cierta validez científica debe estar acompañada de información como; nombre y genero del espécimen, lugar de captura, tamaño, fecha, tipo de técnica empleada en el montaje, notas descriptivas del espécimen entre otras.

Si no cuenta con un microscopio y vive alejado de una fuente acuosa; llámese marina o lacustre, o simplemente le cuesta realizar todo el proceso de captura y selección, podrá tranquilamente hacer sus prácticas de ilustraciones científicas de estos interesantes animalitos descargando imágenes y fotografías en la web. Si lo desea lo invito a practicar con la imagen aquí presentada obtenida de nuestro grupo de trabajo. El punto de interés es mejorar y aprender las técnicas del dibujo.

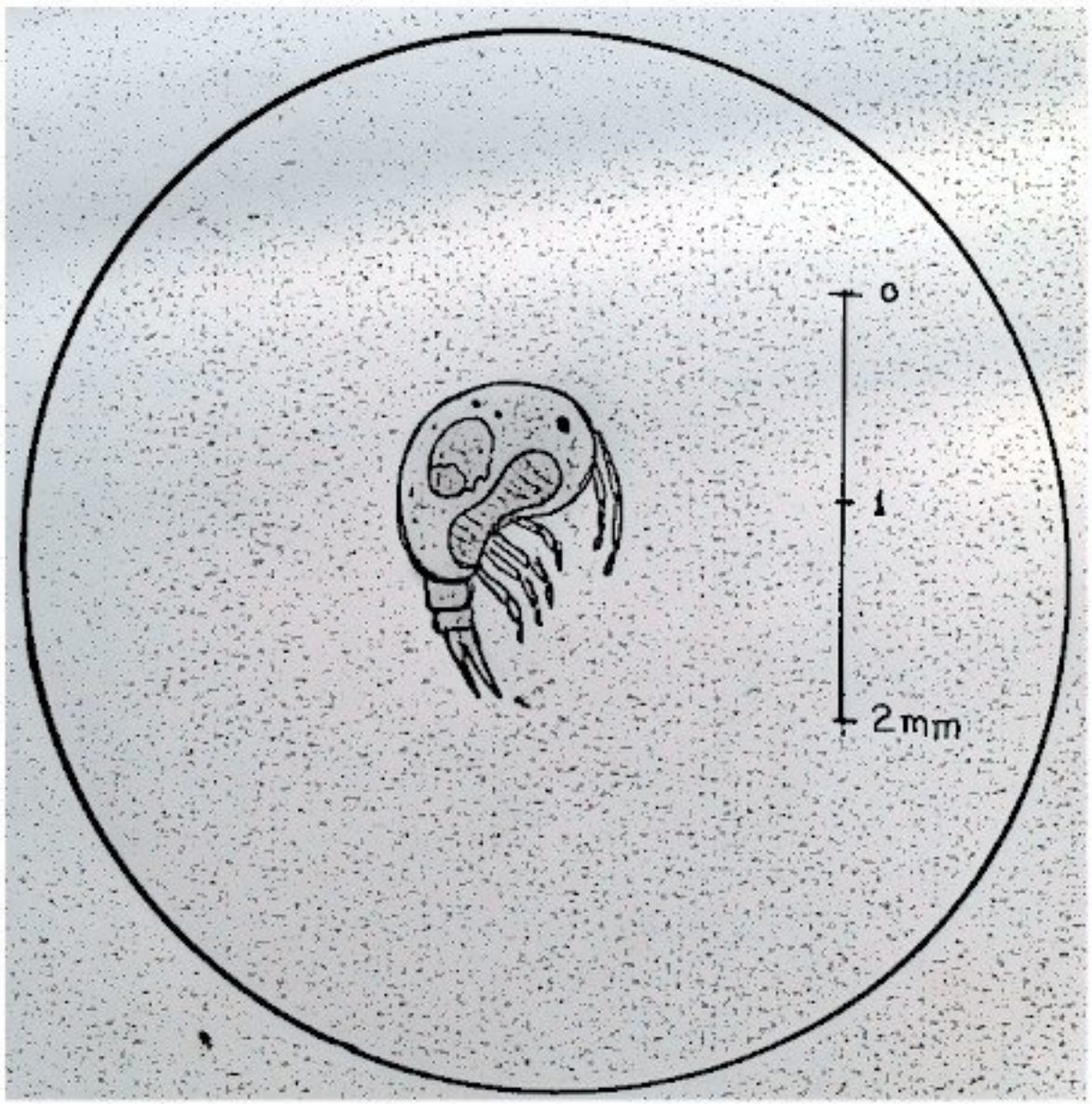
Si no cuenta con el equipo de captura, ni microscopio o lentes de aumento, puedes sencillamente descargar imagenes de la web y realizar las ilustraciones de éstos microorganismos planctónicos. Lo que se pretende es practicar y ahondar en el trazado científico. Una buena guía o atlas de zooplancton le será de mucha ayuda para identificar y mejorar sus dibujos. Podrán ser adquiridos en formato de pdf en la red.

También puede profundizar sus estudios ilustrativos al ampliar las especies a dibujar, pudiendo recolectar de humedales y lugares lacustres.

Se realizaron arrastres superficiales durante quince (15) minutos utilizando una red cónica simple de diametro de boca 210 mm y un largo de 350 mm, para recolectar el zooplanctón en la zona seleccionada. Bahia de Carirubana, Peninsula de Paraguaná, Falcón. Venezuela.

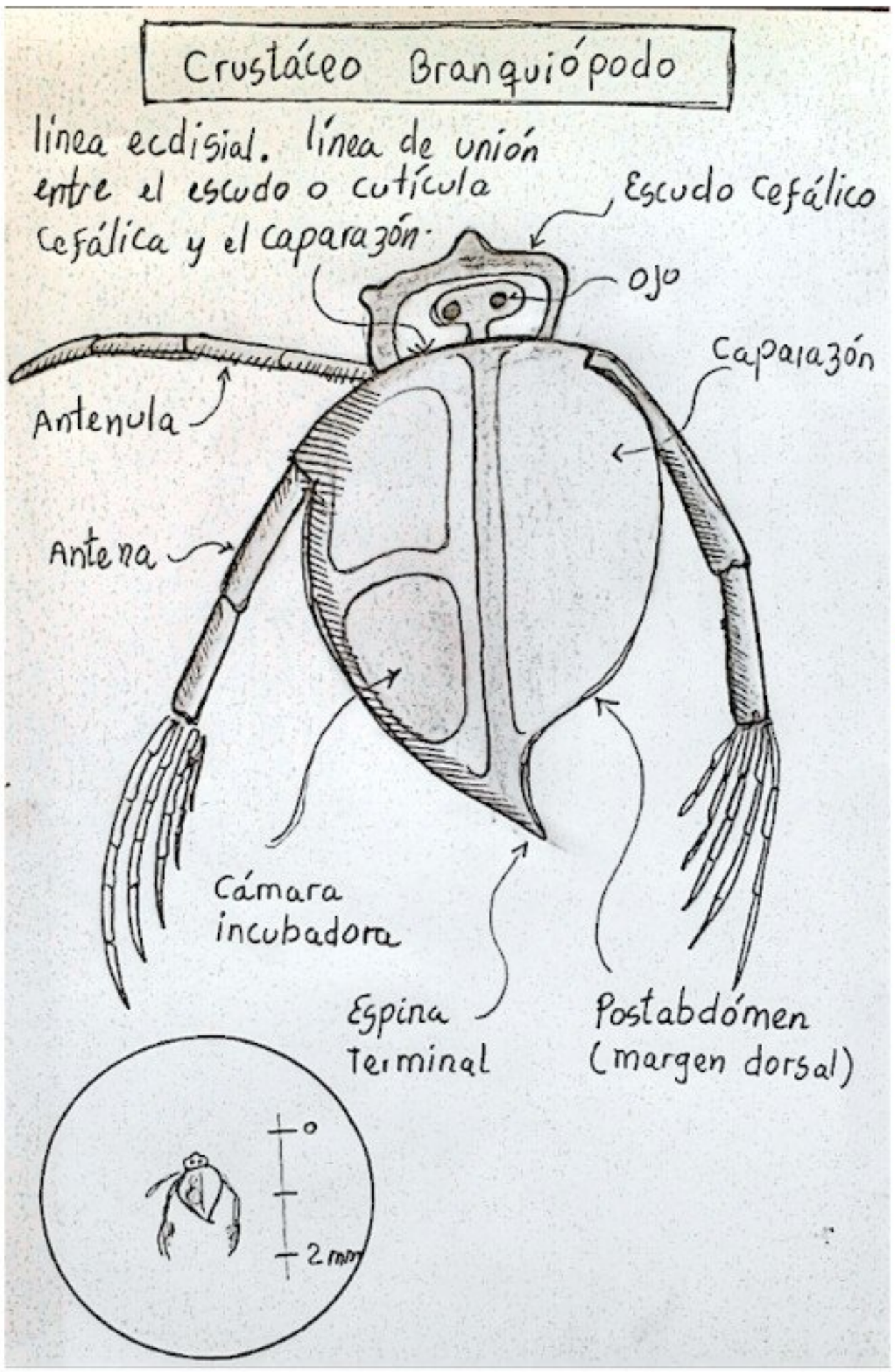


Dibujo de un zooplanctón isópodos. Presenta el cuerpo aplanado dorsoventralmente y el tórax y abdomen poco diferenciado. Espécimen obtenido en la bahia de Carirubana.

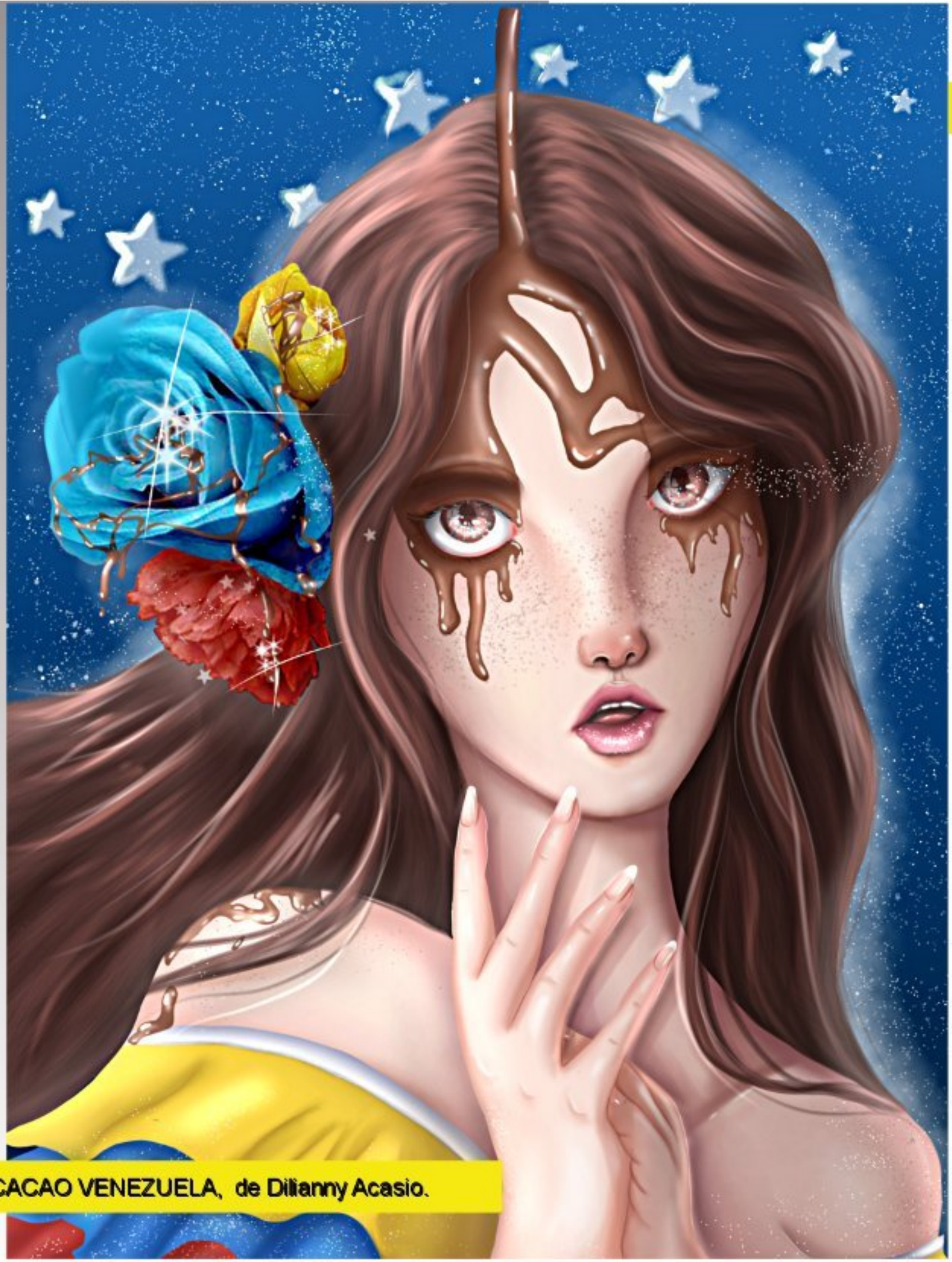


Dibujo de un crustáceo Copepódos. Nótese su tamaño con respecto al campo visual del microscopio y la escala graduada en milímetros. Son un grupo muy abundante de organismos, y suelen ser los principales consumidores de fitoplanctón marino, pero a su vez, son el principal alimento de otros organismos del zooplanctón. Presentan el cuerpo alargado y divididos en dos partes muy diferenciadas: el abdomen y el cefalotórax. Ejemplar capturado en la bahia de Carirubana, playa La Sillita.

Dibujo de un interesante especímen en donde el organismo puede diferenciar dos partes principales: la porción cefálica rodeada por una cutícula transparente llamada escudo cefálico y el caparazón. Puede notarse el tamaño del zooplancton con el campo visual del microscopio y sus respectiva escala en mm.



GALERÍA HALLACO



CACAO VENEZUELA, de Dilianny Acasio.

MUESTRANOS TU TRABAJO.

Si eres un historietista e ilustrador, esta sección es el lugar adecuado para mostrar tus trabajos. En cada número presentamos las mejores obras creadas por nuestros colaboradores. Envía algunas de tus creaciones a nuestro correo acasiooe@gmail.com para que sean exhibidos en algunas de estas secciones: Galería Hallaco, Galeria FanArts, Diseño del personaje, Bocetos y caricaturas.

Envía siempre con la imagen un archivo de texto que contenga los datos siguientes:

-Nombre
-Coordenadas de tus redes sociales.
-El titulo de cada imagen.
-Información de cómo se creó la imagen.
-El software empleado en la imagen.
-Un poco de información sobre ti. Será suficiente con que nos envíes un texto de entre 200 y 300 palabras.

Colabora con nosotros.

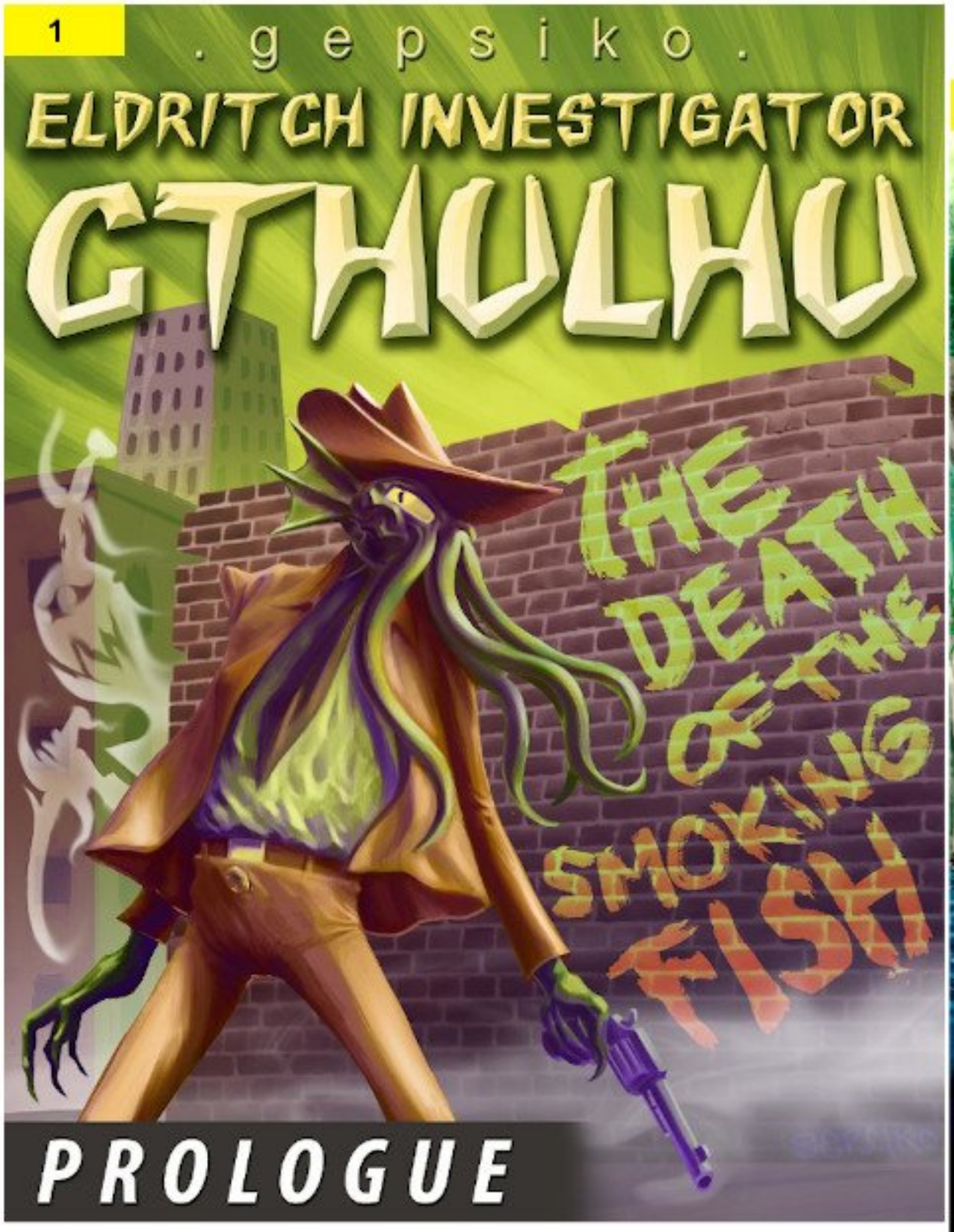
Full Metal Warrior. Ilustración enviada por José David Madrid Duarte, de su autoría. Color por Nicola Dfc.

GALERÍA HALLACO

GALERÍA HALLACO

Venezuela hermosa, de Henry Barre.

1



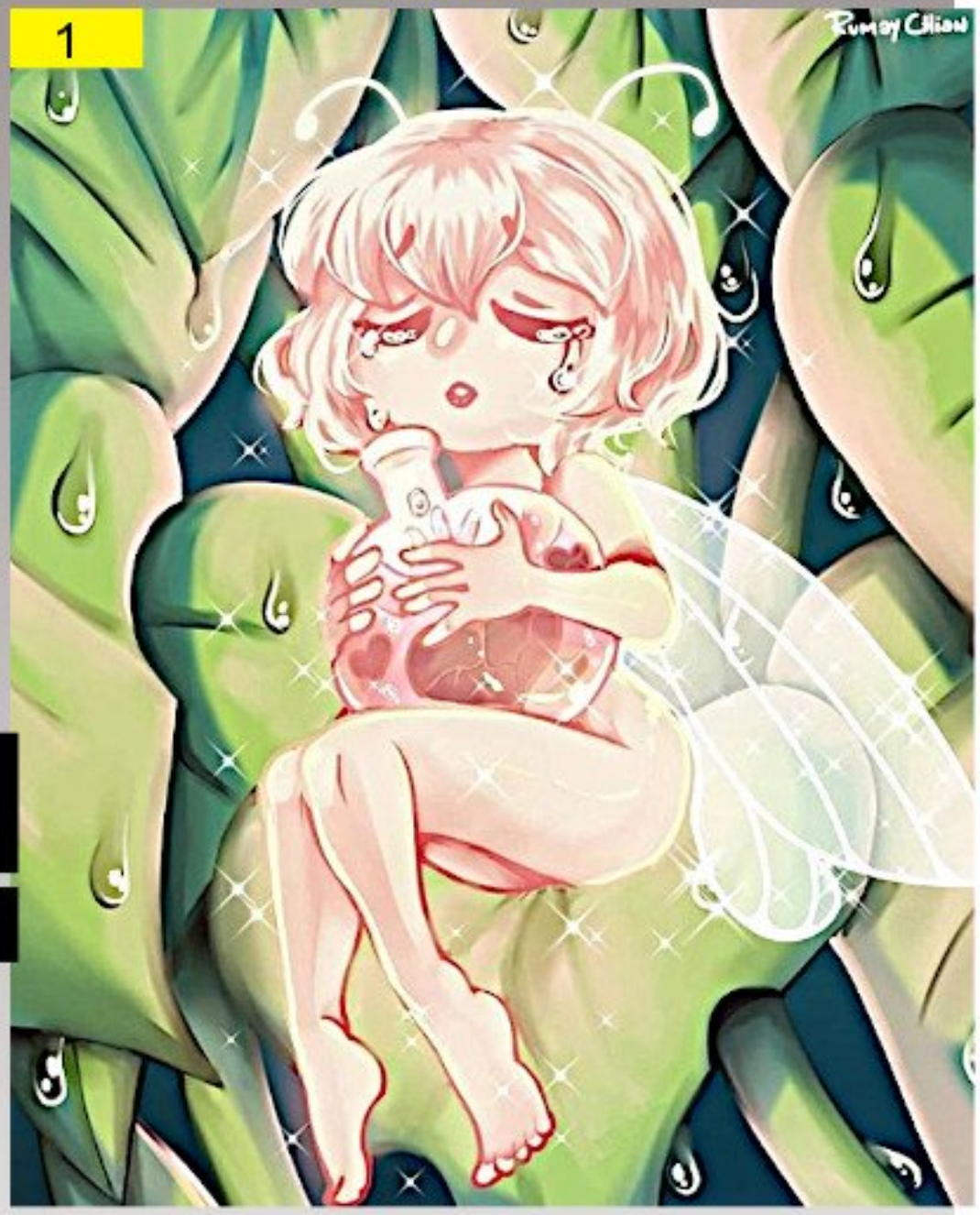
2

1- Portada del cómic Eldrich Investigator Cthulu. La muerte del pez humeante (2015), escrito e ilustrado por Gabriel Patiño - Gepsiko.

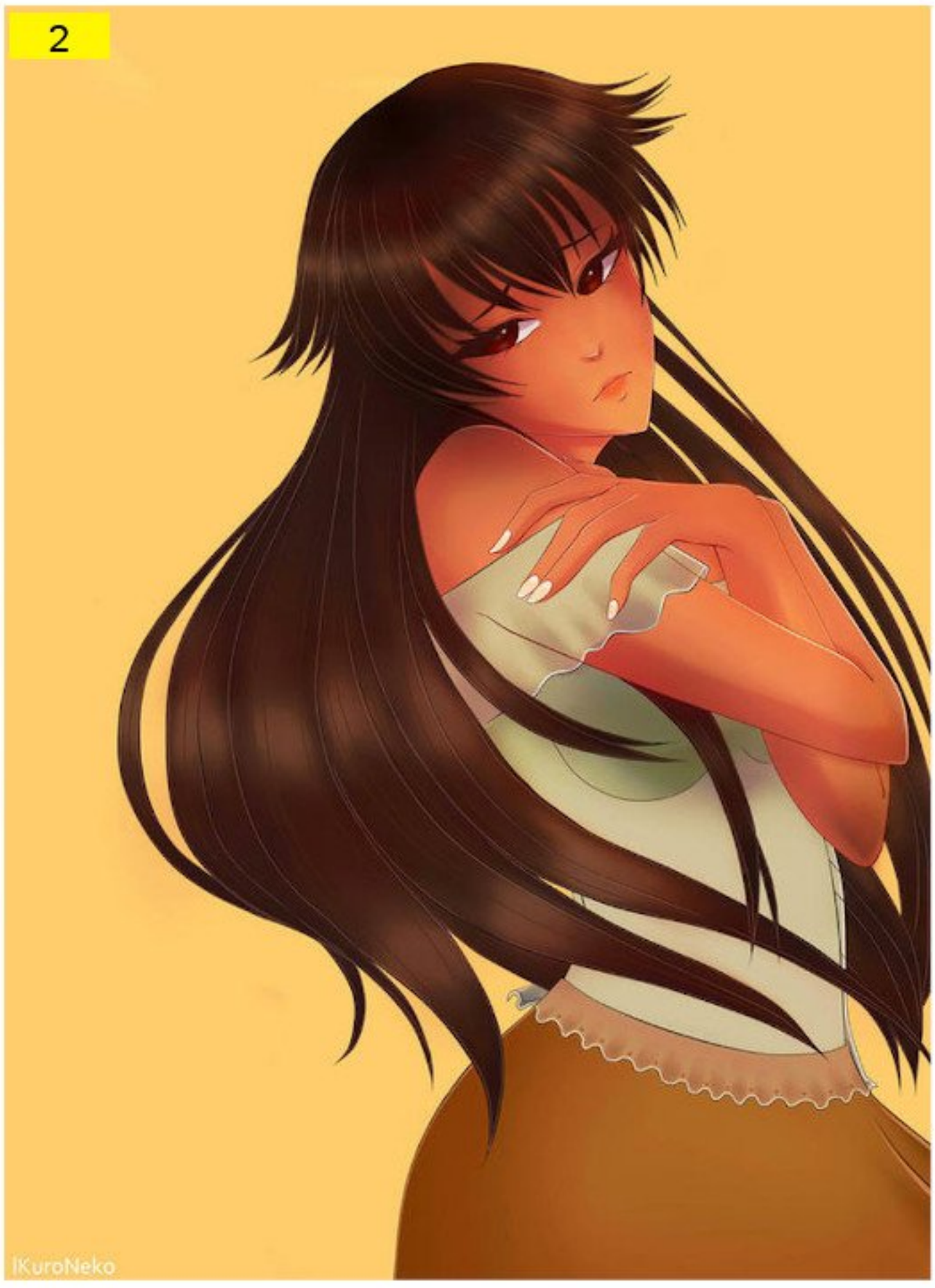
2- Portada del cómic Encantos del agua (2020), escrito por Mariangélica Delgado y dibujado por Alcides Marcano -Dam.

GALERÍA HALLACO

1



2

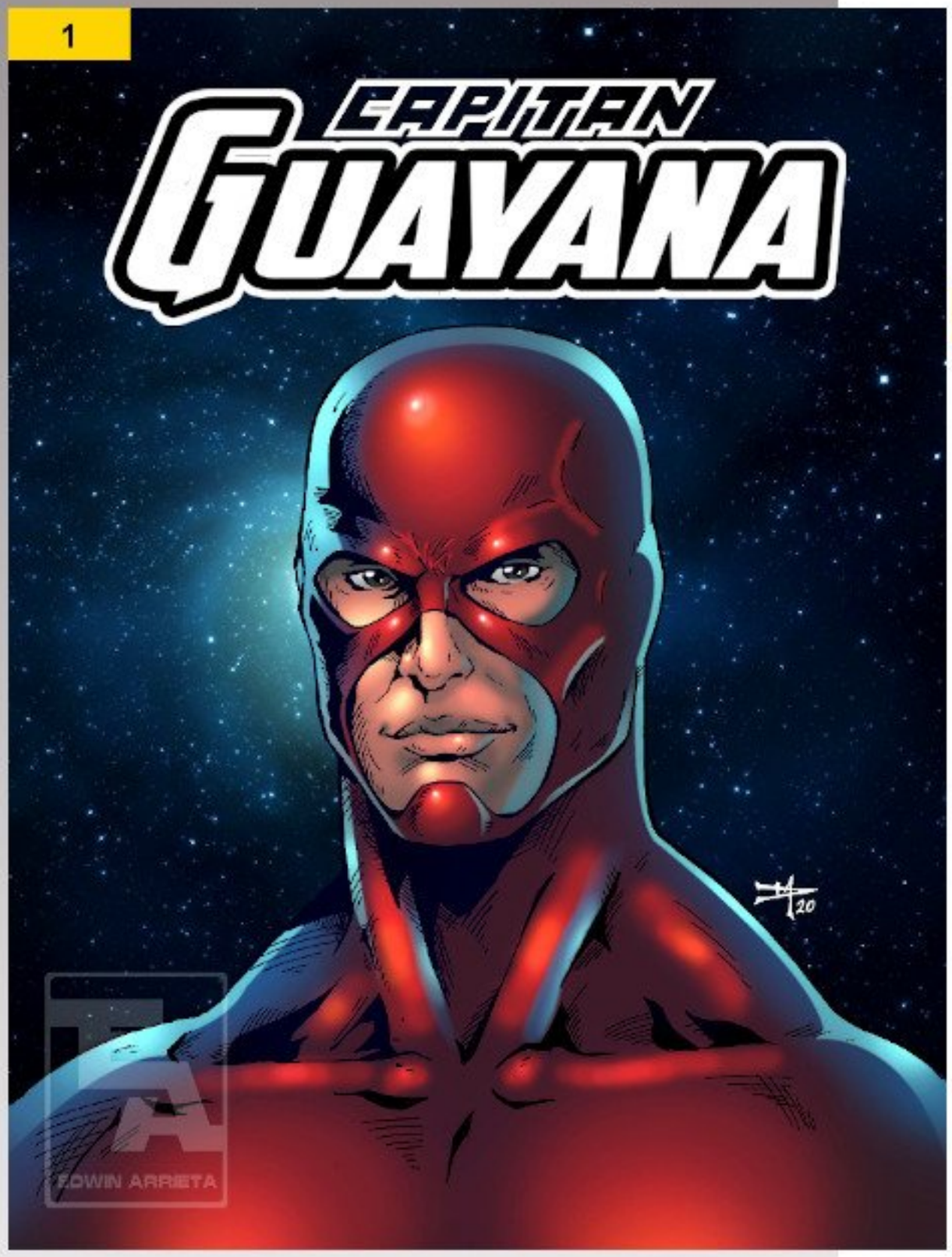


1 - "Poción de salud", de Rumay Chian.

2 - "Venezuela", de Ikuroneko,

GALERÍA FANART

1



1- Capitán Guayana, ilustrado por José David Madrid Duarte. Color: Edwin Arrieta: basado en personaje de cómic creado por Julio López -Hallaco.

2- "Yolanda", fanart de Kharem Paredes - Kary Carmona; basado en personaje de cómic creado por Ismael Alvarado -Isma.

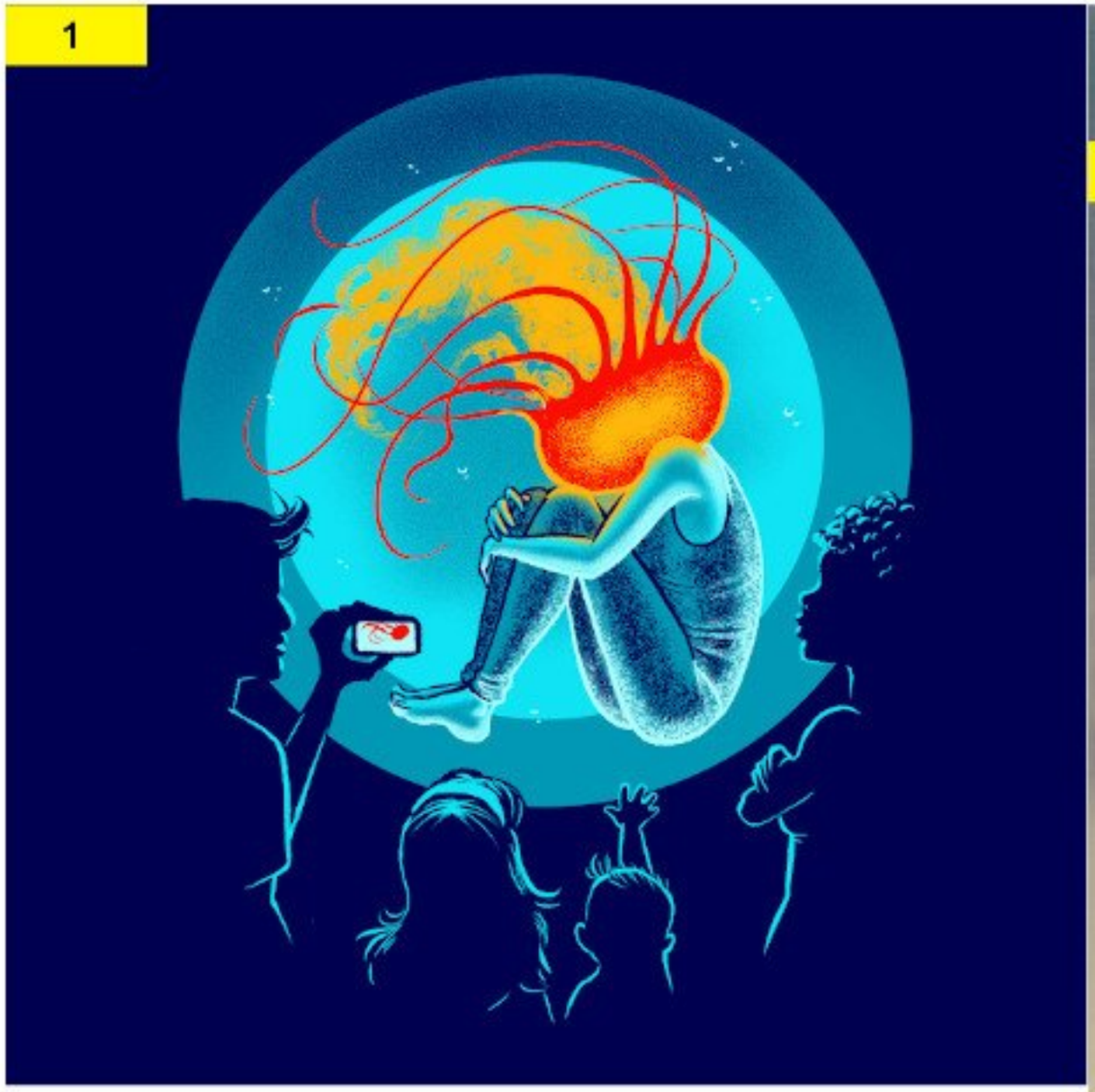
2

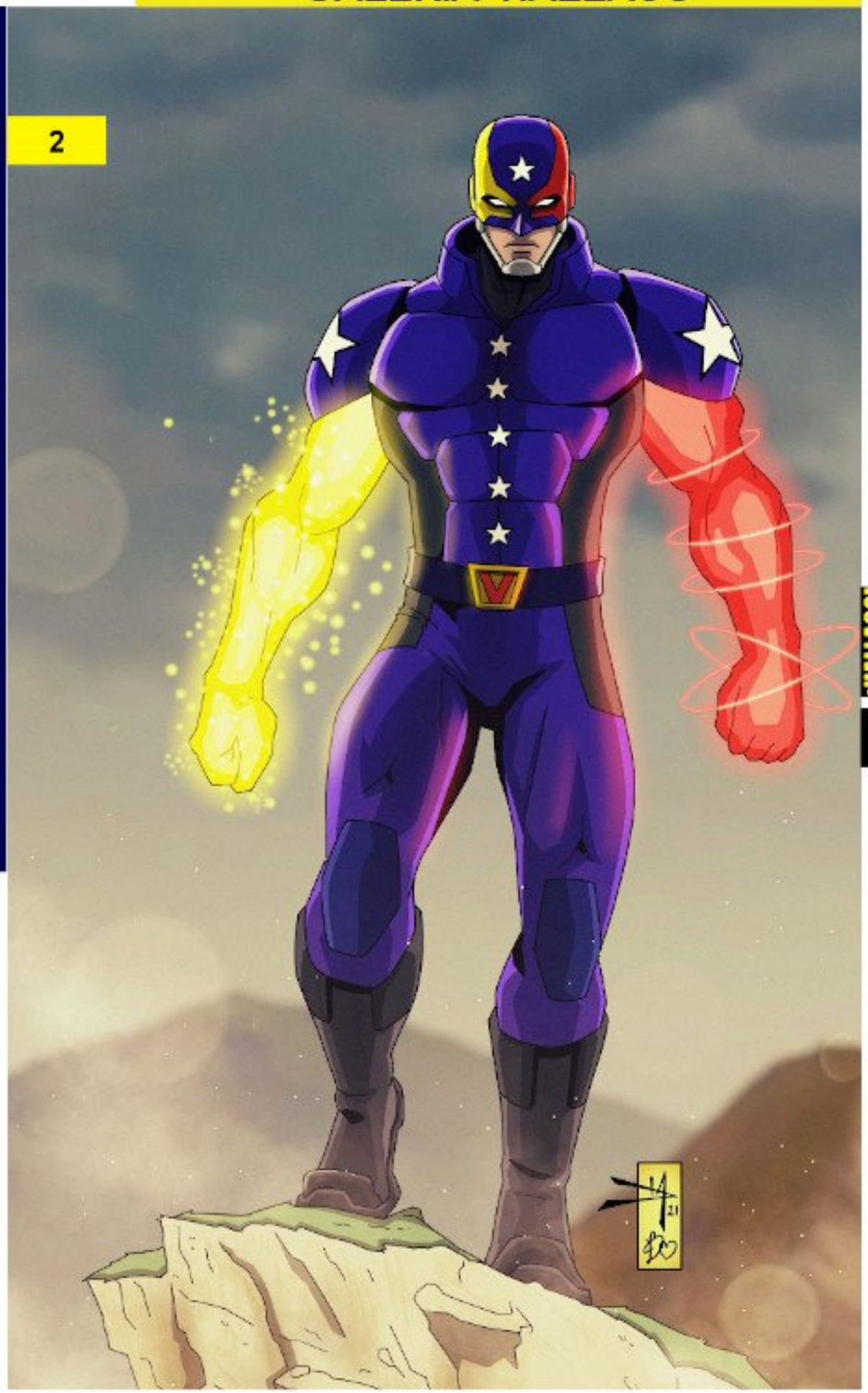
GALERÍA HALLACO

Ana Limón

@soyanalimon

Chica Joropo, de Ana Limón.



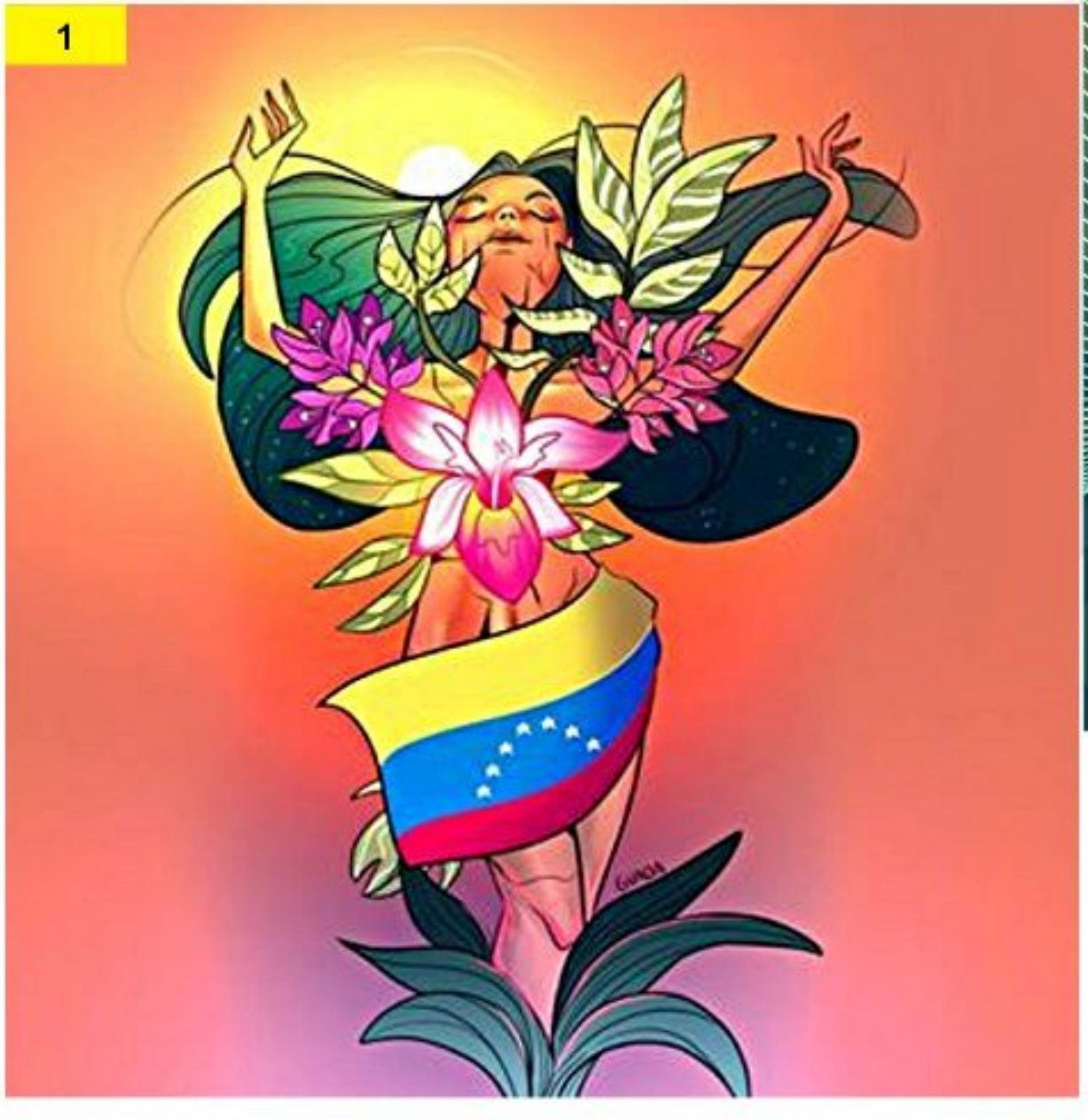


1- Medusa, de Larissa Rivero Akirov.

2- Puño Patriota, de José David Madrid Duarte.

GALERÍA HALLACO

1



2

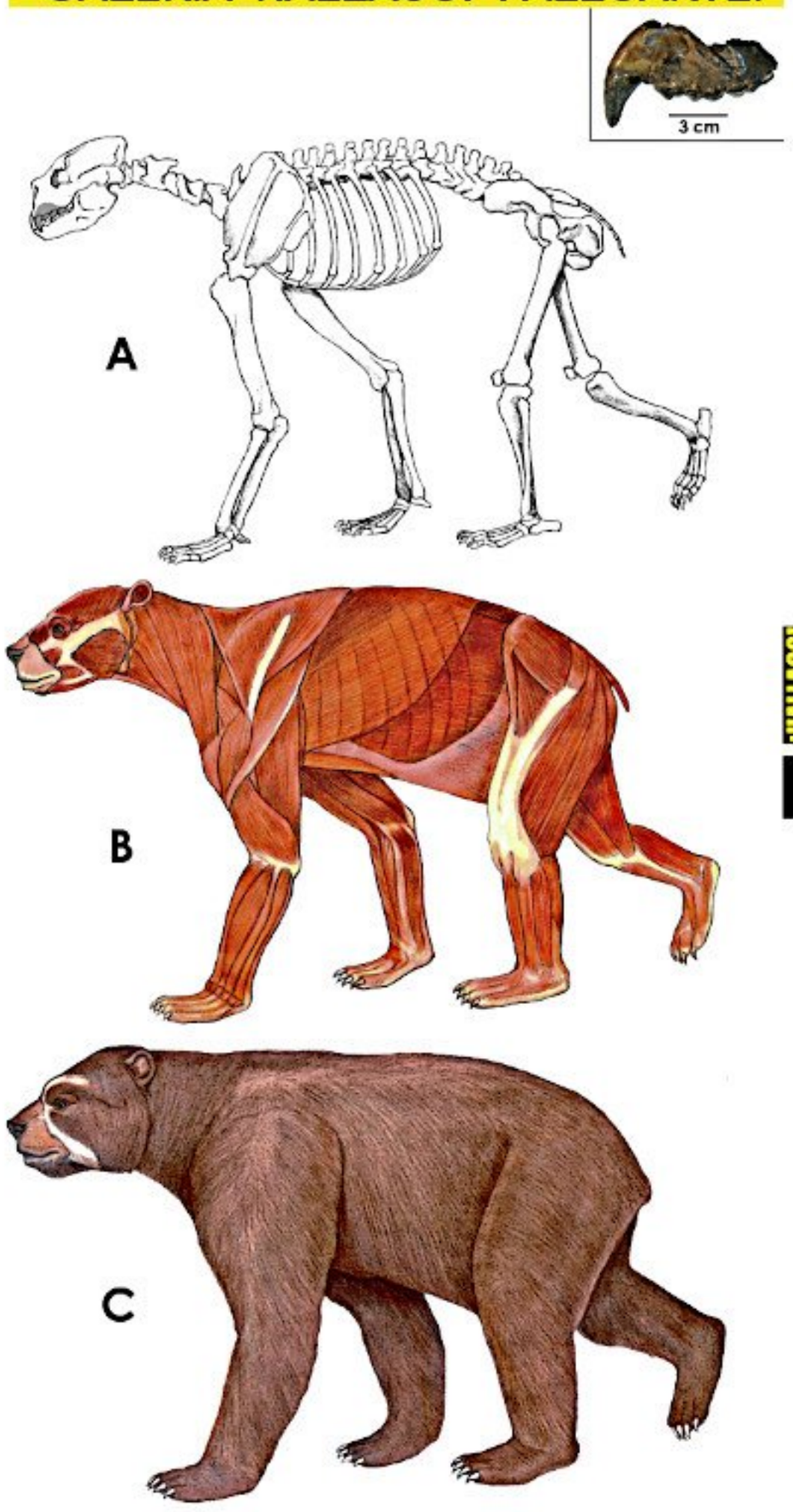
1- India, de María Guadarrama -Guada.

2- SketchBook 5, de Reinaldo Quintero -Reiq.

1

Restauracion secuencial del rostro de *Canis dirus*. Dibujo a lapiz y a color en un cuarto de pliego de papel bond (32 cm x 47 cm). Autor: Edwin Orlando Chavez Aponte.

2



1- Cabeza del lobo extinto Canis dirus, de Edwin Chávez.

2- Paleoarte oso rostro corto, de Edwin Chávez.

Diseño conceptual de los personajes protagonistas de una nueva propuesta de narrativa gráfica secuencial en el que se encuentra trabajando el historietista Lord Wilhelm. Fuente: El arte de Aduin.

GALERÍA ARTE URBANO.

Un espacio para el graffiti y el muralismo.

SIN TÍTULO, de Jairo Gomes.

REVISTA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

Estado Falcón. Venezuela
2021